

010. szám

a videojatek

XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • 3DS • DS

www.konzol.eu

KONZOL

magazin

2011. MÁRC-ÁPR. II. évf. 3. szám

699 Ft
ISSN 2061-8808
9 772061 880006



NINTENDO 3DS™

ZSEBEDBEN A TÉR HATÁSÚ JÖVŐ!

2K SPORTS TOPSPIN 4



AZ ÉV LEGJOBBAN VÁRT TENISZ JÁTÉKA
MÁR A BOLTOKBAN!

WWW.TOPSPIN4.COM

WWW.CNGHUNGARY.HU

Wii

PS3
PlayStation 3

XBOX 360



A tizedik sok minden lehet, emelet, kor, fizetett kör, kisebbeknek Ben 10, de esetünkben még nem mérőföldkő, az olyan másfél-száz oldal múlva jön el. Ettől függetlenül a tavaszra datált húzónevek szépen kezdenek beszállingózni, afféle előjátékként azelőtt, mint amire az idei évben számíthatunk. Bár sokszor ígérik, hogy ez lesz a mindennekfelett álló év, és mi rendre el is hisszük. Nem gondolom, hogy naivitás mindez, mint inkább reménykedés, hogy a PR, a marketing találkozik a végtermék minőségével. De ne rohanjunk ennyire előre. A március mellett, hogy leváltja a nem mindig kellemes telet, most egy új konzolgépet is hozott magával, ami afféle piros betűs ünnep minden videojáték rajongónak. Új platform, új lehetőségek, új elvárások, s mindezt a Nintendo (nyílt titok) az új kézikonzoljával, a 3D ígéréssel együtt nyújtja mostantól nekünk. Krisz egészen Bécsig utazott (ahogy ő számolná, 4-szer Székesfehérvár – Budapest távolságig), hogy a lehető legteljesebb információkat oszthassa meg veletek, szóvirágjai sokaságával. Természetesen mi magunk is láttuk, és igen meggyőző a 3D hatás. Elmondható, hogy mindenki vár valamit már a kezdőkínálat közül (szubjektíven én a Star Fox-ra fogok rákattanni). Ami viszont hazánkra nézve örömdolgozó hír, hogy a nagy N is beáll a Microsoft mellé, vagyis mostantól itthonról is elérhetőek lesznek a Nintendo online szolgáltatásai, boltja, ahol magyar kártyával is fizethetünk, illetve a pontok terjesztését is elkezdik. Mire várunk hát még nagyon egy szintén japán cégtől? Szerintem mindenki tudja a választ, és ki tudja, talán idén..., a számmisztikában jártasok tegyék, amit tenni kell ezért.

Bár a 3DS debütálása árnyékot vethet a vele közel egy időben megjelenő játékokra, a bátraké a szerencse elven

mégsem csúsztatnak el szinte semmit, melyek ismét jó alapanyagot jelentettek a mostani tartalom megtöltéséhez. Nem török most semelyik játék felett sem pálcát, amelyeket csapatunk tagjai alaposan kiveséztek, a

képbe kerüléshez több mint jók, újnak, nos, nekik minden új, a többiek meg vagy ismerik és a hibáikkal együtt szeretnek valamit, vagy már leírták.

Az új belépők közül a Homefront ígéretes, a Bulletstorm lehet a Gears 3 béta miatt kicsit szebb fényben tűndököl, a PlayStation Move Heroes jó példa arra, hogyan lehet jól csak mozgásérzékelős játékokat csinálni (apró kulisszatitok: a SOCOM 4 is esélyes lehet erre), illetve az EA Sports megmutatta újra, hogy ha már nagyon sok bört lehúztak valamiről, akkor igenis képesek megemberelni magukat. Ezeken felül tessék művelődni, Yetit fogni, internetes sikertörténetek részesévé válni, nosztalgizálni, és persze továbbra is minket választani. A mostani DLC akciónk mellett újabb, igen kedvező előfizetői ajánlatokat is tető alá hoztunk a számotokra. Magától értetődően egyik sem áprilisi tréfa. Apró megjegyzés még ehhez, hogy ilyesmiket a közeljövőben is tervezünk, és a DLC kódok esetén előfizetőink automatikusan kapnak egyet.

Végezetül köszönjük a sok visszajelzést a cikkek, rovatok kapcsán, igyekszünk frissek maradni, tehát nincs más hátra, minthogy jó olvasást kívánjak, és találkozunk egy hónap múlva!

RBaly

és a
Konzol Magazin
csapata!

HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

06 Apró kis színesek

ISMERTETŐ

14 Nintendo 3DS
- megérkezett

ELŐZETES

20 Virtua Tennis 4 (X360/PS3)
Operation Flashpoint:

21 Red River (X360/PS3)

TESZTJEINK

26 Dragon Age II (X360/PS3)

30 Bulletstorm (X360/PS3)

32 MotorStorm
Apocalypse (PS3)

34 Homefront (X360/PS3)

36 Trinity: Souls of
Zill O'll (PS3)

37 Brunswick
Pro Bowling (X360/PS3)

38 Deathsmiles (X360)

39 Dreamcast
Collection (X360)

40 Pokémon Black
& White Version (DS)

41 Gray Matter (X360)

42 Top Spin 4 (X360/PS3)

44 de Blob 2 (X360/PS3)

45 Dance Juniors (Wii)

46 Venetica (X360/PS3)

47 Tactics Ogre:
Let Us Cling Together (PSP)

48 PlayStation Move Heroes (PS3)

14



30



57



50



36



37



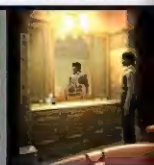
38

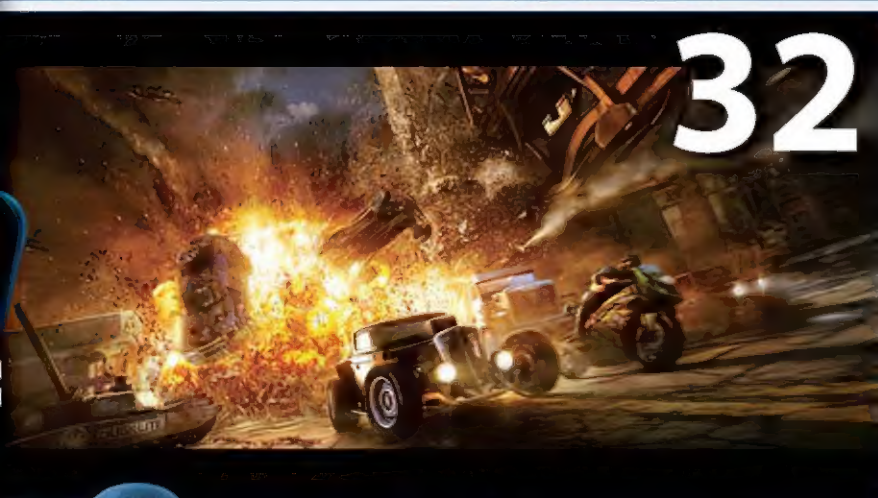


39



40





Ben 10: Ultimate Alien: Cosmic Destruction (X360/PS3)	49
Knights Contract (X360/PS3)	50
Fight Night Champion (X360/PS3)	52
MotoGP 10/11 (X360/PS3)	56
Rango (X360/PS3)	57
Yoostar 2	58
In the Movies (X360/PS3)	
Warriors: Legends of Troy (X360/PS3)	59
Yakuza 4 (PS3)	60
We Dare (PS3/Wii)	62

ROVATAINK

Yeti 10
azaz a havasi ember legendája
Top 10 22
A generáció legalja
Kibeszélő 54
JediEcoval
GamerGirl 63
MÉMbör One 64
avagy, internetes sikertörténetek #2
Audiovizuális mámor 66
legújabb felvonása Krisszel
PSN és XBLA alkotások 68
Elveszett ereklyék 72
osztogatói
Művelődj 74
Szollár Gergővel
Retro 76
Gyűjtői állatkert védett fajokkal
Konzoltáció 80
a rovat ami Rólatok szól

Áprilisban érkezik a Valkyria Chronicles 3 anime

A legújabb epizód is megkapja a maga anime testvéreit. PSN-en keresztül (is) április 13-tól lesz elérhető a Valkyria Chronicles 3 OVA első epizódja melyet május 12-én követ a második rész. A 30 perces animációs filmet HD minőségben 500, míg SD minőségben 400 yen-ért tölthetjük majd le (ehhez japán PSN regisztráció szükséges). A letöltés mellé egy kód is jár majd, amely megnyit egy speciális küldetést a játékban. A Blu-ray és DVD gyűjtők sem maradnak majd ki a jóból. Ők június 29-étől rendelhetik meg 2 különböző gyűjtői és egy standard változatban a filmeket. A "Fekete Csomag" és "Kék Csomag" kiadások különböző audio kommentárokat és bónusz tartalmakat vonultatnak fel, ezen kívül egy extra epizódot is tartalmazni fognak, mely az anime részek történetébe enged majd mélyebb belátást.



Nem tér vissza a konzolok piacára a Panasonic



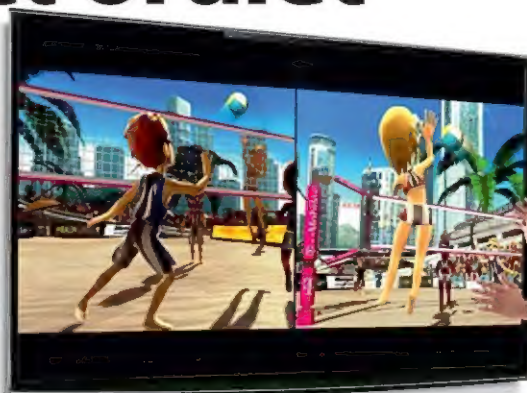
Tavaly októberben mindenki nagy meglepetésére a Panasonic bejelentette, hogy Jungle (Dzsungel) névre keresztelt hordozható gépével szeretne visszatérni a videójáték konzol gyártók sorába. Korábban már volt két próbálkozása az örök feledésbe merült 3DO-val és a csak Japánban megjelent Nintendo Gamecube „klónnal” a Q-val. Az új eszköz MMO és böngészőben futtatható játékokra specializálódott volna, de már sohasem kerül forgalomba. A cég a piaci viszonyok és saját stratégiájuk drasztikus változásával indokolta a döntést. Valószínűleg belátták, hogy az olcsó mobiltelefonos casual játékok és széles körben elterjedt böngészőben játszható játékok futtatására is alkalmas netbook-ok mellett egy linux alapú erősen az MMO rétegjátékosoknak szóló konzollal nem rúghatnának labdába.

Kinect örület

További számok

Belegondoltál valaha is, hogy rajtad kívül a többi Xbox 360 tulajdonos mennyi achievement-et gyűjtött már össze? Most akkor megtudhatod! 2005-ös bevezetésük óta több mint 6,3 milliárd (!!!) achi-t szereztek a 360 tulajok játékaikban. Emellett egy átlagos profil 11 286 pontot gyűjtött de a valódi adatokat még az MS sem tudja megmondani, hisz sok gép nem lépett még fel a LIVE-ra. A számok pedig egyre csak nőnek a napi 20 millió felhasználó által.

Még javában tart az USA-ban a Kinect láz. A Microsoft februárban először tört át eladásokban a többiek fölött egy olyan hónapban, mely nem kapcsolható ünnephez. Több mint 500 ezer példányt értékesítettek az Xbox 360-ból és a többi mutatójuk is a riválisok felett "száll". Míg a Move-ből csak minden ötödik értékesített PS3 mellé jut egy, addig a Kinect már ott van a 360 tulajok kétharmadánál a nappaliban. Elemzők szerint, ha így folytatja a menetelését, akkor idén már fordulhat a kocka és a Wii-t is lekörözi eladásokban az Egyesült Államokban.



ACHIEVEMENT UNLOCKED
Left the house

Vasszigor és ideiglenes kegyelem

A Sony és a Microsoft is megpróbál a törvény (és lehetőségek) legnagyobb szigorával fellépni a csalók ellen. A Sony egy kemény lépéssel, de mégis törvényesen jutott hozzá George "GeoHot" Hotz weboldalának minden adatához megszerezve az összes látogató IP címét és a hozzá tartozó elérhető publikus adatát. Ezen kívül a YouTube és Twitter követőinek személyes adatait is ki kellett szolgáltatni a kaliforniai törvények értelmében a Sony számára. A Microsoft is csalókkal küzd. Hackerek egy csoportja módszert talált arra, hogy hogyan tudják a felhasználók régi MS Pont kódjaikat ismét érvényesíteni, így rövid idő alatt 1,2 millió dollárost kárt okozva a társaságnak. Bár most a felhasználók kitiltása nem következett be, minden egyes csaló fiókot megfigyelés alatt fognak tartani és a legapróbb szabálysértés után is végérvényesen felfüggesztik. A csalók sehol sincsenek biztonságban. A nagy testvér mindenkit figyel. Játsszatok ti is tiszta lapokkal! Játsszunk tisztességesen!

„A PC lesz a legnagyobb platformunk”

Frank Gibeau nem az az ember, akitől minden hónapban hallunk valamilyen érdekes kijelentést, de az EA Games elnöke is tud meglepetést okozni. Szerinte a PC felhasználói tábora gigantikus és a letöltési mutatók óriásiak. A jövő az ázsiai modellben (free-to-play) és a letölthető játékokban rejlik ezért a konzolokról visszatérve ismét nagyobb figyelmet fordítanak a PC-s játékok fejlesztésére. Kezdeként létrehoztak egy új stúdiót, a Victory-t (Győzelem), amely a Command and Conquer stratégiák játék sorozatukat fogja feléleszteni.



A legnehezebb játék

A From Software a Demon's Souls sikerén felbuzdulva újabb RPG játékokat a Dark Souls-t minden eddigieknél keményebbre, nehezebben teljesíthetőre szeretné megalkotni. Hliteda Miyazaki (nem a filmrendező Miyazaki) a játék designere így nyilatkozott a Dark Souls fejlesztéséről: "Megpróbáljuk a lehető legnehezebb játékot elkészíteni, amit csak lehet." A Demon's Souls egyedi rendszeréről más fejlesztők is pozitívan nyilatkoznak. A nehézségi szintjén kívül biztosan találkozunk még a multiplayer módjának klónjaival is a közeljövőben a rajongók nem kis örömeire.



Megérte a rizikót

Az EA merész döntést hozott akkor, amikor nemhogy PS3-ra is átvitte, de egyszerre lemezes és letölthető formában is piacra dobta a Mass Effect 2 c. játékát. Az IGN-nek adott interjújában John Riccitiello, bár konkrét számokat nem említve, arról áradozott, hogy a várakozásokhoz képest milyen jól teljesített a PSN-ről letölthető verzió. Szerinte más kiadók is követhetnék a példájukat, és allig várja, hogy mások is beléssák megéri ezt a rizikót vállalni. A konzolos játékok online értékesítésében is van jövő.



A szamaritánus bemutatkozója

Az Idel GDC-n az Epic Games csapata rendesen meglepte világot, ugyanis bemutatták az Unreal Engine 3 legújabb verzióját! Ez így önmagában nem lenne világszenzáció, ám az a látvány, amit a grafikus motor produkál már igen. Ugyanis a Samaritán-nak keresztelt technológiai demonstrációban megcsodálhattuk, hogy a grafikus motor oly látványt képes produkálni, amelyet leginkább a Pixar filmek által prezentált minőséghez lehetne hasonlítani. A stúdió váltig állítja, hogy a levetített demonstráció egy másodpercnyi előre renderelt CG-t nem tartalmaz, minden ingame, valós idejű. A felturbózott Unreal Engine 3 úgy készült, hogy az a jelenlegi konzolgeneráció tartalmait kihasználja, tehát a közeljövő játékaik úgy fognak kinézni, mint amit a demonstrációban megtekinthettünk.



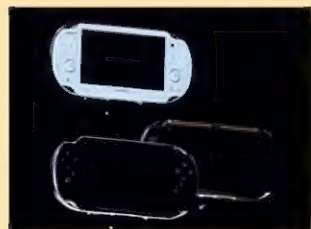
Az együttérzés időszaka

Március 11-én szörnyű természeti katasztrófa tépázta meg Japánt, a földrengések, illetve a cunami áldozatainak pontos számát még most sem tudják. E szomorú események a játékvilágot is megrézték, ugyanis az Irem a Disaster Report 4-et a helyzetre való tekintettel nem adja ki, a Sega a *Ryu ga Gotoku Of The End*-et, a Sony a *MotorStorm Apocalypse* megjelenését határozatlan ideig elhalasztották. Igazán szép gesztus a kiadóktól, hogy nem a profitot helyezték az előtérbe. Emellett a Sony, Nintendo, Namco, Tecmo és a Microsoft nagyobb összegű anyagi támogatást is nyújtanak az országnak.

PSP és NGP



Most, hogy egyre több infó kering a Sony legújabb handheld konzoljáról a PSP tulajok és rajongók egyre bizonytalanabbak, hogy mi lesz a régi kedvenc sorsa. Shuhei Yoshida az Edge magazinnak adott interjújában elárulta, hogy a PSP-t nem kívánják kivonni a piacról az NGP megjelenésekor. Egyrészt a már 7 éve futó modellsorozat még mindig sikeres, másrészt az NGP árát a kezdetekben nem fogják tudni leszorítani a PSP árcédulájához, így a PSP is piacon marad a fiatalabb közönség és az olcsóbb konzolokat kedvelő vásárlóközönség számára. Minden bizonnyal a játékelhozatalban lesz csak látványos visszaesés, ahogyan az a PS2 esetében is tapasztalható volt miután piacra került a PS3.



Egy „gameresen” tökéletes borotva

Egy igen érdekes partneri viszony alakult ki a Sony, az Edge, és a Schick cégek között, ugyanis e-két utóbbi borotvával, illetve borotvahabbal foglalkozik. Ugye már most érdekes, de még közel sem itt a vége! Amikor ezen sorokat olvassátok, már kapható lesz ama csomag, amelyben az arcszörzést eliminálói mellett DLC kódok lapulnak meg. A csomagokban a *Gran Turismo 5: Chevy Camaro SS Edge Special* DLC-t, a *Killzone 3: Retro Map Pack*, vagy *Unlock Points* DLC-t, illetve az *inFamous 2: Sniper Blast* képesség DLC-t csomagolták. Üdvözöllek titeket a beretva store-on!



PS3 Slim Supercharged

Egy külföldi gamer bolt polcain megjelent egy új PlayStation 3 Slim kiadás, amely jó néhány extrával próbálja rávenni a látogatókat a vásárlásra. A Supercharged névre keresztelt PlayStation 3 Slim dobozában olyan extrák lapulnak meg, mint a kontrollertöltő állomás, a távirányító, egy 6 méteres HDMI kábel, egyedül PlayStation 3 „Supercharged” borítás, illetve a merevlemez tárolókapacitása 500 GB-ra duzzadt. Természetesen ezek csak az extrák, amit a Supercharged nyújt, e mellett a csomag tartalmazza a hagyományos kábeleket, kiegészítőket. Az új PlayStation 3 kiadás 400 dollárba kerül, és nagyon valószínű, hogy hazai boltokban nem lesz majd kapható.



Licit a Nintendo DS-ért!

A Japánban történt természeti katasztrófa nem csak a kiadók lelkiismeretét mozgatta meg, olyan magánszemélyek, akik a játékipar ismert figurái szintén összefogtak, hogy segíthessenek a károsultakon. Egy olyan tűzpiros Nintendo DS-t bocsájtottak a világ egyik legismertebb aukciós weboldalára, amelyen több ismert, a játékok fejlesztésében közreműködő személyek aláírásait hordozza. Olyan neves személyek vették rá a konzolra aláírásukat, mint: Shigeru Miyamoto, akit a Mario, a



Donkey Kong, a The Legend of Zelda, vagy a Star Fox atyjának neveznek. Koji Kondo, a legendás videojáték-zeneszerző olyan klasszikus játékokhoz komponált zenéket, mint a Mario, vagy a Zelda. Martin Leung, videojáték-zongorista, aki a Super Mario Bros-szal vált híressé. Eiji Aonuma, neves videojáték-tervező és rendező, az új több Legend of Zelda munkálatait felügyelte. És végül Charles Martinet, aki Mario hivatalos színésze! A konzolt az aláírások mellett egy Mario Kart matrica is ékesíti, amely az aláírásokkal együtt felbecsülhetetlen értéket képvisel a fanatikus gamerek számára. A cikk megírásakor a licitálás összege már meghaladta az 1750 dollárt!

Jelek a Grand Theft Auto V készültére

Bár szinte biztos, hogy készül a GTA V, azonban mindaddig, míg nincs hivatalosan megerősítve, addig csupán pletykaként kezelendők a következő információk. Történt ugyanis, hogy a hónap elején a Take-Two öt olyan domain címet jegyzett be, amelyeknek közül lehet a GTA V-höz, valószínű, hogy a játékban szereplő reklámok valós oldalainak címei ezek. Egyet megemlítenék, hátha „életre kel”: CashForDeadDreams.com Ezenkívül Declan Mulvey kaszkadőr önéletrajzán olvasható volt, hogy dolgozott a GTA V-ön, amint kitért rá, hogy a kaszkadőr azzal magyarázta az esetet, hogy véletlen elírásról van szó. Korábban is volt már rá példa, hogy egy játék a fejlesztésben közreműködő személy önéletrajza, vagy blogbejegyzése során lelepleződött le. A pletykák szerint a GTA V az Idol E3-on mutatkozik be hivatalosan.



Folytatódik a pereskedés

Több hét várakozást követően a bíróság engedélyezte az Activision és az Infinity Wardalapítói között zajló per folytatását, amelyben az Electronic Arts is a vádlottak padján foglalhat helyet. Az Activision az Infinity Ward volt vezetőit, Jason Westet és Vince Zampellát szerződésszegés miatt perelte be, ám az EA-t is vádolják, méghozzá azzal, hogy a kiadó belső információkat húzott ki a volt vezetőkből. Az EA azzal a kéréssel fordult a bírósághoz, hogy őt hagyják ki az ügyből, mert nekik ahhoz semmi közük nincs, ám a bíróság a kérelmet azzal az indokkal utasította el, hogy az Activision képes volt annyit bizonyítékot felmutatni, hogy folytatódhasson a per. West és Zampella 36 millió dollár kifizetetlen jutalékot követel volt munkáltatójuktól, ám az Activision 400 millió dollár perelte be a két úriembert szerződésszegés miatt! Az ügyben májusra várható az ítélet, ám bonyodalmak esetén ez még csúszhat.

Ügy tűnik megmenekült a Kaos Studios

A THQ néhány hete beszélt arról, hogy a Homefront fejlesztőinek sorsa a játék sikerétől függ, nem szeretnék széttérni a csapatot, azonban minél jobban teljesít a játék, annál nagyobb biztonságban érezheti magát a csapat. A hónap közepén azonban kiszivárgott a Homefront, a kiszivárgást követően David Votpyka, a csapat kreatív igazgatója beszélt az esetről, s mély csalódottságát fejezte ki az esettel kapcsolatban. A Kaos Studios csapata minden bizonnyal a legrosszabb lehetőségre gondolt, tehát hogy a stúdiót bezárják. Ám úgy fest, hogy a csapatnak nem kell félnie, hiszen csak Észak-Amerikában az első napon eladott példányok száma meghaladta a 375 ezret! Amelyről a THQ elégedetten nyilatkozott, mikor ezen sorokat olvassátok a Játék már Európában, és így hazánkban is kapható lesz. Amennyiben a világ többi pontján is hasonló fogadtatásban részesül a játék, mint amilyenben Észak-Amerikában, akkor minden bizonnyal teljesen nyugodt lehet a Kaos Studios csapata.



Peter Molyneux vallomása



Peter Molyneux a BAFTA életműdíjának átvételét követően választ adott arra, hogy néha miért ígért olyan megoldásokat, amelyeket sohasem valósítottak meg! Molyneux úr már többször ígért szenzációs, már-már forradalminak ható újításokat, amelyek a videojátékokra kiemelkedő hatással vannak. Ezen ígéretek rendszerint vagy túlzások, vagy egyáltalán meg nem valósítottak voltak. Az angol úriember elárulta, hogy a nagyzó kijelentések csupán arra szolgáltak, hogy az újságírók, illetve a világ figyelmét magára, és a készülő játékára vonja – ez sikerült is! Ezen túlzások, avagy meg nem valósított megoldások semmit sem vonnak le Peter Molyneux munkásságából, és méltán érdemelte ki az életműdíjat.

„Tüzet rakna a nadrágodban...”

David Coombes-t, a SCEA platform designer-ét kérdezték az NGP specifikációról és vicces választ adott arra a kérdésre, hogy valóban tudja-e majd a PS3 szintjét hozni majd az NGP. Szerinte, ha olyat tudna, mint a PS3, akkor 5 percig bírja majd az akku és "tüzet rakna" a nadrágunkban annyira melegedne a handheld. A pontos specifikációk helyett egyelőre csak arról illembetette fel a fátlat, hogy 2 ill. 4GB-os kártyákra lesznek majd elérhetőek a játékok, és 2 különböző verzió kerül majd a boltok polcaira. Egy 3G-vel is és egy csak Wi-Fi-vel szerelt változat. Előbbivel mobil internet előfizetéssel bárhol, utóbbival Wi-Fi lefedettséggel rendelkező helyeken használhatjuk majd ki a konzol többjátékos funkcióit.

nomad és KRONNAS

YETI

azaz a havasi ember legendája

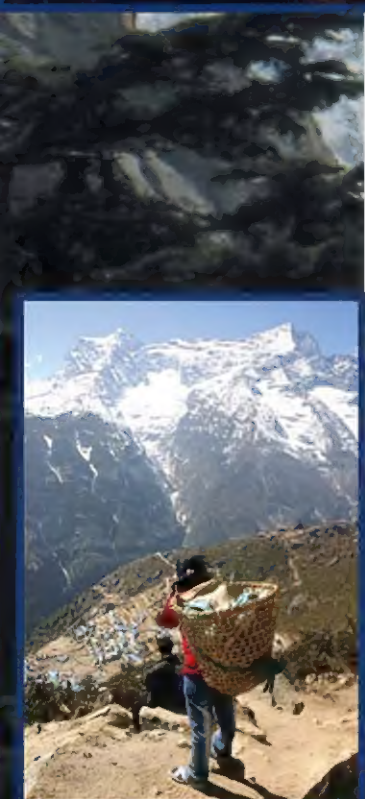
Brian Houghton Hodgson magabiztos, erős jellemű férfi volt. Amibe belekezdett, azt tűzön-vízen keresztül véghez is vitte, pont úgy, mint Marcus Fenix, a Gears of War sztárja. Egy dologban azért mégis különböztek: a feljegyzések szerint motorfűrésszel szerelt kézi ágyút nem

használt Hodgson. Nem csoda, hiszen ez az eszköz csak a legritkább esetekben volt szükséges egy fiatal természettudós és etnológus számára, főleg az 1800-as évek elején. A barátságosan lőfegyver helyett elsősorban tollat és papírost használt, ezekkel készítette precíz feljegyzéseit. Áldozatos munkájának és eredményes kutatásainak köszönhetően az ifjú Hodgson elismert emberré vált. Fiatal kora ellenére tiszteletnek és becsületnek örvendett, így további munkájához minden anyagi támogatást megkapott. A tehetséges természettudós pedig élt is az alkalommal. Úgy vélte, hogy a távoli és titokzatos Nepált nem a Tomb Raiderből ismeri meg, hanem személyesen keresi fel az országot. Valahogy így történt, hogy a húszas éveiben járó Brian Houghton Hodgson, 1820-ban, a Brit Királyi Akadémia pénzén nekivágott, és meg sem állt Nepál fővárosáig, Katmanduig.

12 évvel később...

Kelet-Nepál zord hegygerinceit végtelenül csipős, jeges szél járta át. Aljas módon megkereste a ruházat gyenge pontjait. Bekúszott a gallér mögé, pirosra marta a védtelenül hagyott orrot és füleket. B. H. Hodgson hosszú évek tapasztalatából tudta, hogy az időjárással nem lehet viccelni. Úgyis közeledik a napnyugta, mára befejezik a munkát. Egy újabb heves szélrohamtól megborongva szorosabbra húzta kapucniját, majd a hordárok és hegyi vezetők sátra felé indult, hogy szemrevételezze felszerelését. Legnagyobb döbbenetére a sátor felől heves vita és izgatott kiabálás hangfoszlányait hozta a szél. El sem tudta képzelni, hogy mi lelte segédeit, hiszen a serpák talán a világ legnyugodtabb és legbékésebb emberei. Mindenre felkészülve belépett a sátorba, ennek ellenére mégis különösnek és ijesztőnek hatott mindaz, amit ezután odabent tapasztalt. Aggodalom és izgalommal vegyes rémület csillogott a felé forduló tekintetekben. Egy pillanatra beállt a vészjósló csend, majd az emberek harsogó hangon mesélték el a néhány órával korábban tapasztalt rémhistóriát. Az egymás szavába vágó, izgatott serpák beszámolójából nehéz volt kihámozni a lényegét, de egy kis idő után mégis kezdett összeállni a kép. Egy hatalmas, két méternél is magasabb, barnás-vöröses szőrű ijesztő fenevadról beszéltek az emberek, amelyik olykor két lábon jár. Egyre gyakrabban hangzott el a Yeti szó is, amelynek jelentését Hodgson akkor még nem ismerte. Évek óta együtt dolgozott kis csapatával, jól ismerte őket. Mivel a naptár nem április 1-et mutatott, amely a jóízű bolondságok dátuma, valamint a serpák jellemzően nem kandi kamerán nevelkedett tréfamesterek, így Hodgson hitt nekik. Sőt! Jó természettudóshoz méltóan kifejezetten érdeklődővé vált.

Talán egy egészen új fejezetet nyithat a feljegyzései között, mondjuk havasi ember címmel. A saját szemével is meg akart győződni a lény létezéséről, ezért megparancsolta csapatának, hogy közelgő sötétség és kegyetlen hideg dacára vezessék őt oda, ahol a rém helye rémlett. Így is történt. A lénynek ekkor már természetesen nyomát sem látták. Vagyis... Miket is beszéltek! Hatalmas lábnyomokat találtak. Az áruilkodó jelle pillantva Hodgson szívét jeges rémület szorította össze. Csak nem a felesége van a nyomában? Az asszony ugyanis túl nagy lábon élt az ő fizetésének kárára. De nem... Ez a lábnyom még férfiemberé is aligha lehet. Ez itt kérem valami különleges rém. Azaz extrém! Yeti! Yeti! Yeti! A gyakran ismételt szó ismét megütötte Hodgson fülét. És most, ott a hatalmas lábnyom mellett állva végre leesett neki! A helyiek most látták először a lényt és mégis van rá egy kifejezésük. Hogy lehetséges ez? Sehoggy! Azért van neve, mert nem először találkoztak Yetivel. Ekkor derült ki, hogy ami az európaiak számára az újdonság erejével hatott, arról a Himáláján élő népek már évszázadok óta sugdolóztak. De vajon mit jelenthet az elnevezés? Bolyhos kedvence? Házipamacs? Nehéz szó szerint lefordítani, de a jelentése nagyjából annyit tesz: hegyi fenevad, vagy sziklamedve. Hodgson természetesen azt tette, amihez a legjobban értett, azaz elkészítette feljegyzését. A hír először egy helyi újságban jelent meg, de nem kellett hozzá sok idő, hogy az egész világ tudomást szerezzen a Yeti létezéséről.



Valóban létezik a havasi ember? A választ én nem adhatom meg. Mindenki maga dönti el, hogy hisz a létezésében vagy sem. Jónagam még soha nem találkoztam Yetivel, bár a középiskolai testneveléstanárom igencsak közeli rokonságban állhat vele. Ő is egy nagydarab szőrös állat volt, akinek felbukkanása azonnali idegességet okozott. Na de visszatérve a témánkhöz, elmesélem, hogy milyen legendák szólnak a Yeti létezése mellett és mely tények állítják az ellenkezőjét. Bizonyos, hogy az elmúlt 200 évben rengetegen látták már a hegyekben élő óriást. Akad köztük számos olyan feddhetetlen ember, akinek a becsület mindennél többet számított és szavait tényként fogadták el. B. H. Hodgsonon kívül érdemes megemlíteni honfitársát, L.A. Waddell katonatisztet. Az őrnagy 1899-ben járt a Szikkim királyságban, a Himalája keleti részén. A terület ma már India része. Yetit ugyan ő sem látott a saját szemével, de hatalmas lábnyomokat fedezett fel. A tapasztalt hegyi vezetői sokkal nyugodtabbak voltak a nepáli kollégáknál és szemük sem rebbant. Jól tudták, hogy ki lábatlankodott ott, és az őrnagy legnagyobb meglepetésére megkérték, hogy ne nyugtalankodjék, hiszen csak egy Yeti járt erre valamikor délelőtt. Sok lábnyomra bukkantak korábban is, és rengetegen beszámoltak a havasi emberről a katonatiszt előtt, valamiért mégis ez az eset robbantotta

mondva, hogy nem érkezett haza üres kézzel: sikerült befognia Yeti gyanánt néhány tibeti medvét. Elképzelhető, hogy a két bundás jószág tudott táncolni, talán még biciklizni is, de Schaefer professzor végül nem merete megmutatni őket az illetékeseknek. Ismerte a Führer heves vérmérsékletét, és úgy gondolta, hogy a második világháború előtt nem zavarja ilyen apróságokkal. Ugyanakkor a professzor nem is tévedett olyan nagyot! Egy tudományos álláspont szerint a tibeti medvéket rendszeresen Yetinek nézik. Nem véletlenül. Külsejükben és megjelenésükben valóban hasonlítanak. De mi helyzet a lábnyomokkal? A havasi ember ugyanis két lábon járva egész más nyomot hagy, mint a négy lábon járó medve. Erre is van magyarázat. A tibeti medve a nagy hóban különös szokást vett fel: séta közben a hátsó lábait pontosan az első lábainak nyomába helyezi. Így könnyebben halad, ráadásul hasonló lábnyomokat hagy, mint egy két lábon járó ember. Emellett, ha fenyegetve érzi magát, két lábra ágaskodik, így könnyen elképzelhető, hogy emberszabású lénynek nézik.

Nem esett még szó a hegymászókról, akik szintén nagy számban számoltak be Yetikről. A legtöbben persze csak a távolban és néhány pillanatra látták a lényt, de az esetek gyakorisága azért jelzi, hogy valami igazságalapja azért lehet



ki a nagy Yeti kultuszt. Számos expedíció indult útnak, hogy végre bizonyosságot szerezzenek a lényről. Eddig nem sikerült...

A briteken kívül a németek is komoly érdeklődést mutattak a Yeti iránt, és hittek a létezésében. Főleg az 1930-as években. És akkor is parancsra. Nem tudom, hogy miképp okoskodták ki, de a náci ideológusok a következő megállapításra jutottak: szerintük az árja német nép a havasi ember leszármazottja. Ahhoz, hogy kutatásaikat még biztosabb alapokra helyezték, berendelték 1 db élő Yetit. Valakinek így ki kellett utaznia Tibetbe, hátha talál egy szolgálatkész óriásmajmot. A filmrajongók jól tudják, hogy Indiana Jones nem jöhetett szóba, mert vele már pár alkalommal befürödtek a náci. Így aztán másik szakértő után néztek. Végül Ernst Schaefer professzor kapta a feladatot, aki maga is a náci párt tagja volt. A professzor nagy reményekkel el is utazott. Biztosan mindannyian láttatok már korabeli felvételeket Hitler beszédjeiről. Ezek egyikén sem integet a vezér mellett egy mosolygó Yeti az emelvényről. Ez is bizonyítja, amit már amúgy is sejtthettek, hogy a professzor nem járt sikerrel. Azért mentéségére legyen

a legendának. A személyes tapasztalattal itt is szemben áll a tudományos magyarázat. Sokszor előfordul, hogy a nagy magasságokban jelentkező oxigénhiány, a sokszor hóvakságot okozó tömör fehérség, a próbára tett szervezet, azaz a fizikai és idegi kimerültség bizony gyakran hallucinációhoz vezet. A hegymászók tehát valós látomásként élik meg a Yetiket. De van olyan eset is, amikor a tudomány a havasi lények oldalára áll. Eppen 10 éve történt, hogy a Bhután királyság hegyvidékén egy furcsa szőrösomóra bukkantak, amelynek eredetét szakértők sem tudták megállapítani. A mintán végül DNS vizsgálatot hajtottak végre, amely meglepő eredménnyel zárult. Pontosabban inkább eredménytelenül,





mert egyetlen ismert fajt sem sikerült azonosítani a DNS alapján. A szőrös ember tehát egy olyan faj egyedétől származik, amelyet még eleddig még sosem vizsgáltak meg.

Mindent összegezve valószínűleg nagyon keveset tudunk a Yetiről. Valamivel több, mint két méter magas, barna vagy vöröses szőr borítja egész testét (bár több ábrázoláson a bundája fehéres), arcszerkezete leginkább majomszerű, de felfedezhetők benne emberi vonások is. Lábnyomai is hasonlítanak az emberéire, de csaknem kétszer akkora. Felegyenesedve, két lábon jár, de futás közben olykor négy lábra ereszkedik. Egyes megfigyelések szerint használ egyszerű eszközöket, például botot vagy íjat, de többségében inkább szerszámok nélkül látták. Méretehez képest rendkívüli rejtőzködő képessége lehet, és akkor sem viselkedik feltétlenül agresszíven, ha felfedezik. Táplálkozására nézve csak találgatásokba bocsátkoznak a szakértők és azt sem tudja senki, hogy hol húzza meg magát.

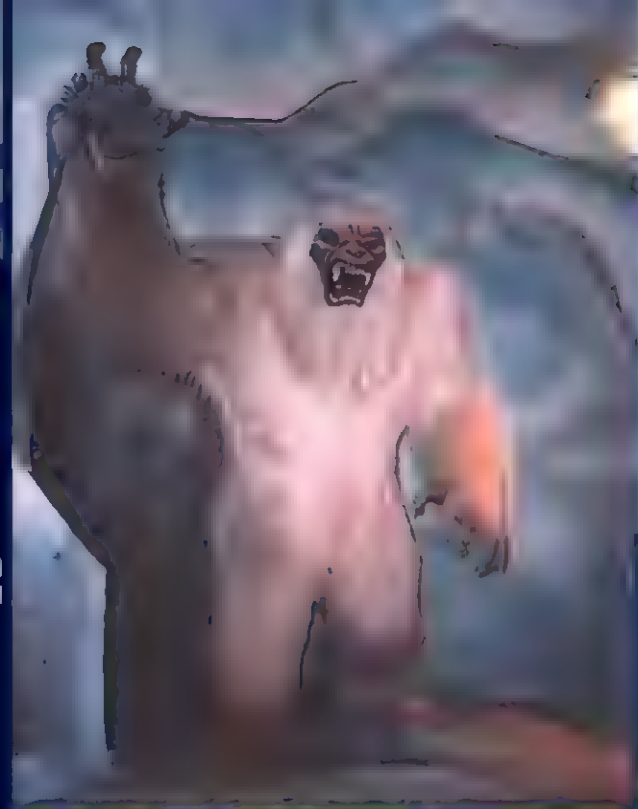
Barlangban? Földbe ásott gödrökben? Amennyiben valóban létezik, vajon hány Yeti élhet? Meddig élnek? Számos kérdés vár még válasza.

Beszámolók, érvek, ellenérvek, bizonyítékok, cáfolatok... A Yeti-hívők és szkeptikusok csatája tehát eldöntetlen. Természetesen én sem tudom megmondani mi az igazság, de van most ennél egy sokkal nagyobb gondom is. Mivel a Konzol elsősorban videojáték magazin, így a korábbi cikkeim végén mindig csokorba szedtem a témához tartozó játékokat. Ninjáról és zombikról könnyen találtam számos alkotást, de a Yetikkel nem igazán foglalkoznak a fejlesztők. Így sem maradtok azonban válogatás nélkül! Ezúttal kitalált játékokról lesz szó. Elképzeltem, hogy milyen Yeti témájú anyagok születnének a különböző kiadóknaál. Íme:

EA Games The Sims: Yeti

Minden korosztálynak szól ez a nagyszerű program, amelyben egy átlagos Yeti mindennapjait irányíthatod. Csak rajtad múlik, hogy melyik képességeit fejleszted. Megtaníthatod főzni, táncolni vagy udvarolni. Etesd rendesen és ügyelj a szükségleteire. Ha nem vigyázol, takaríthatod a nagy rakás sz... szőrt. A letölthető Tibet Divat kiegészítőből rengeteg cuccot vásárolhatsz kedvenc Yetidnek. Válassz neki divatos napszemüveget, 49-es bakancsot vagy akár otthonkát.





Nintendo Super Yeti Galaxy

A baj ismét megtörténik! Elrabolják Princess Yetit, azaz hősünk szíve hölgységét. Elszánt főszereplőnk ezért nekivág a hegyvidéki pályáknak, hogy megmentse. A hatalmas bejárható területeket, valamint a megmentőjére váró hercegnő szükségét így foglalhatnánk össze két sorban:
Nagy hegy ez a Himalája,
de kell bizony egy him alája!



Rockstar Games GTA Tibet

Egy nincstelen Yeti új életet kezd Tibetben. Az egyik küldetésben a Himaláján 8848 méter magasan kell egy hegyi kecskét elkötnöd. Ez szó szerint a játék csúcspontja. A „háromszög” megnyomásával amúgy zergét, számbárszarvast vagy bármilyen más járművet is ellophatsz. Visszaköszönnek a korábbi részek minijátékai is. Hagyhatsz lábnyomokat a hóban, felfalhatod a hegymászókat vagy egy bernáthe gyi segítségével hegyimentőzhatsz.

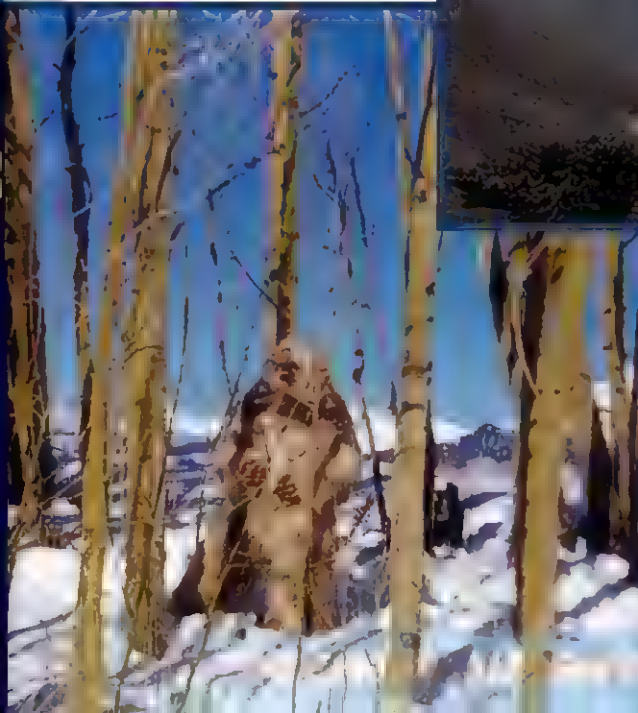
Activision Call of Yeti

Ismét csak egy évet kellett várnunk és kezünkben a folytatás! Az FPS játékok királyában most egy volt tengerészgyalogos Yeti bőrébe bújhatsz. Már nyugdíjba vonult, de a Mount Everesten játszódó akcióra visszahívják kiváló terepismerte miatt. A játékban ezúttal sem kell csalódnod. Egyetlen negatívuma a havas pályák magas aránya.



Capcom Yeti vs Capcom

Jó kis bunyós anyag, ahol egy Yetivel pofozkodhatsz. A lényeg, hogy sebészeti beavatkozást igénylő sérüléseket okozhatsz a Capcom játékok főhőseinek. Vigyázz! Rendkívül brutális kombókat csalhatsz elő! Danténak jobb kezébe adhatod a bal kezét, az Okami farkasát Amaterasu-t pedig egy jó érzékkel elindított ellentámadással ivar talaníthatod.



MEGÉRKEZETT A NINTENDO 3DS

NINTENDO 3DS™

„Szemüveg nélküli 3D-t mindenkinél!” – ez a Nintendo új szlogenje és irányvonala 2011-ben, hiszen év elején elstartolt a legújabb hordozható hardverük, mi pedig végre láttuk, kipróbáltuk a készüléket. Szerény személyemet még ki is paterolták Bécsbe a Nintendo 3DS Experience Night nyitópartira, így első kézből kaphatjátok az infót, hogy mit is várhatunk majd az új csodakutyutól. Jöjjenek hát a pusztá tények, temérdek infó, amit csak tudni lehet a masinériáról, és persze szubjektív vélemény egy bördzsekis-napszemüveges zsurnalisztától, aki koktélokot szűr-csölgetve bulizgatott a bécsi hostess-lányokkal – ja, és néha azért játszott is egy picit.

A DS jelenség talán az egész konzolközösséget meglepetésként érte. Ki gondolta volna, hogy egy technikailag „csak” az N64 szintjén mozgó – legalábbis a közelgő konkurens cég handheldje mögött ennyivel alulmaradó – hardver ilyen brutális magasságokat ér majd el eladásokban? A PS2 rekordjait döntőgető kézikonzol a pusztá ötletességével kétségkívül a világ legsikeresebb hordozható játékgépévé vált, noha igaz, hogy a közel 150 millió eladást több változatnak is köszönhetette, de programkínálatáról és

pláne szoftvereladásairól akkor is csak superlatívuszokban beszélhetünk. Sikerét pedig az a sajnálatos hátránya sem tompíthatta, hogy a DS eredeti, 2004-es változata nem csak technikailag, de „egyesek” szerint – engem is beleértve – külsőre is olcsó kvarcjáték benyomását keltette a decens kis analóg karral megspékelt, 16:9-es kijelzős „modern” Playstation Portable-höz képest, mely megközelítőleg PS2 szintű grafikát lökött ki magából. Való igaz, hogy a 2006-os modellfrissítés egyszerűen telitalálatnak bizonyult, hiszen



a DS Lite végre stílusához méltó külsőt képviselt: kecsesebb vonzóbb designja ráadásul fényesebb kijelzővel, és jóval erősebb akkuval is megajándékozta a Nintendo táborát, mely szinte kivétel nélkül le is cserélte a korábbi modelleket. Legfrissebb változatuk a kamerákkal ellátott DSi, illetve a legújabb, tekintélyes DSi XL, mely számomra kissé elvesztette a DS Lite-nál tapasztalt esztétikumot – 11 cm-es kijelző ide vagy oda –, ám kollégáimnak annál jobban tetszett.

Nem véletlenül haladt hasonló vonalon tovább a Nintendo, és legnagyobb örömünkre idén február 26-án végre debütált Japánban a kiotói óriás legújabb handheldje, a Nintendo 3DS, a premier napján 400 ezer eladott géppel. Az első kézikonzol, sőt az első és egyetlen konzol általában, mely az ún. autosztereoszkopikus technológiával, azaz a szemüveg nélküli 3D képességgel bír. Fontos mindenekelőtt megjegyezni, hogy a cég egyúttal változtatott a megcélzott vásárlórétegen is, mely immáron 10-45 évre bővült, hisz a tipikus Nintendogs rajongókön túl, és a sok-sok eddigi casual/hardcore gameren kívül már minden más csoportot is figyelembe vettek, úgy mint hölgyek, gyerekek, egyszerűen az egész családokat erősen potenciális vevőnek tekintik. A Nintendo természetesen egész marketinget épít a szemüveg nélküli 3D opció hirdetésére, és sorra gyűlnek a kis szlogenek, mint pl. a „Vidd magaddal a 3D-t a zsebedben!”, vagy a „Nem fogsz hinni a szemednek!” reklámszövegek, de emellett számos más érdekes újdonsággal is szolgál a DS utódja. Alapból két színben lesz kapható, ún. „Aqua Blue” kéken, valamint „Cosmos Black” feketében, melyek közül nekem főleg az elsőhöz volt szerencsém. Nagyon komoly a metál fényezésű, részben türkizkék borítás, de ahogy a Nintendót ismerjük, hamarosan mindenféle hupikék színben is viszontláthatjuk majd kedvenc kis konzolunkat.

A két képernyő alapvetően különbözik egymástól, hiszen míg az alsó képernyőben (kb.) a DS Lite-éval egyezik meg (7.7 cm), ám képaránya immár 16:9-es, és a teleszkópos(!) stylus érzékelésére szolgál, addig a felső – szintén 16:9-es – képernyő 9 cm-es átlójú lett, valamint 3D-s. Az alsó kép 320x240-es felbontású (DS Lite egy-egy képernyője 256x192-es), míg a felső 800x240-es, ám 3D-ben ebből csak 400-400 oszlopot látunk szemenként, viszont a 3DS 24 bites színtartományú, míg a DS „csak” 16 bites volt. A gép oldalán kapott helyet a „3D Depth Slider” csúszka, azaz a térhatás mélységének beállítása, és fontos megemlíteni a Home gombot is, mely eddig csak Wii-n (valamint konkurens konzolokon) volt. Nagyon hasznos funkció, hiszen ezentúl bármikor ki lehet lépni akár játék közben is a gép főmenüjébe anélkül, hogy elveszítenénk az aktuális állásunkat. Végre van egy analóg karunk is, habár kettő szerintem jobb lenne, és hát valljuk be, a digitális pad alatt pont lett is volna hely hozzá, de ne felejtsük el, hogy a stylus is szolgálhat második analóg karnak, és a meglévő legalább precíz és kellemes fogású. Aprópó d-pad: engem személy szerint kifejezetten zavart, hogy visszahozták a korábbi SNES Joy-ának X, Y, B, A gombjait, mert totál zavaró az abszolút bomlott sorrend pl. az X360-hoz képest, hiszen itt a B van lent, az Y balra, az X fent, és az A jobbra. Fontos feature még a 3 darab 3DS kamera, melyek közül az egyik a felhasználó arcának felismerésére szolgál, melyet számos cím, vagy akár alapból beépített minijáték is kihasznál, pl. a Face Raiders. A 2 külső kamera pedig igazi térhatású fényképek készítéséhez szolgál, hiszen ugyanarról a

beállításról készít két külön perspektívából fotót – nagyon komoly ötlet! Mindamelllett a gép saját beépített mozgásérzékelővel és giroszkóppal rendelkezik, azaz érzékeli nem csak a 3DS helyzetét, ahogy forgatjuk, de azt is, ahogy mi mozgunk, akár a saját tengelyünk körül forogva. Hardverszinten csak annyi infót találtam (az IGN értesülése szerint), hogy kettő darab

266MHz-es ARM11 CPU-t, valamint egy különálló, 133MHz-es GPU-t is tartalmaz (DS Lite-nál 67MHz-es ARM9-et és 33MHz-es ARM7-et találunk). Plusz a konzol 64MB általános és 4MB videó RAM-mal, és 1,5GB-os flash memóriával rendelkezik. Az ARM11 processzorokat többek között iPhone-okban és Android telefonokban használnak, de röviden és tömören legyen annyi elég hozzá, hogy a 3DS állítólag egy fokkal erősebb, mint a PSP, ami szerintem kb. stimmel is.

Első benyomások

Első élményem a géppel még a magyar Stadlbauer Kft. főhadiszállásán született, ahogy Edvi Tímea vezetett be a kis konzol világába, és mindjárt meg is tapasztalhattam a tudását, amint a speciális (géppel együtt járó) AR kártyákon (Augmented Reality) a hardver felismerte a rajtuk szereplő figurákat, majd 3D-ben jelenítette meg azokat, és különböző jópofa lövöldözős ügyességi játékokat generált köréjük. Egyik legötletesebb minijáték pl. a már korábban említett Face Raiders, mikor Bécsben az egyik hostess lány arcát lefotózva kiemelkedett a portréja a képernyőn térben, majd az így generált „arcoskodó” úrfigurákra kellett lövöldözni,



de közben össze-vissza mozgattam a gépet a térben (a képernyőn real-time a teremmel a háttérben), mintha a valóságban támadnának rám, és a 3DS pedig egy speciális üveg lenne, amelyen keresztül látom a kis figurákat. Magához a 3D élményhez persze szkeptikusan álltam hozzá,

MEGÉRKEZETT A NINTENDO 3DS

legalábbis nem akartam előre inni a medve bőrére, míg saját szememmel ki nem próbáltam. Természetesen működik, és tényleg szemüveg nélkül, sőt úgy érzem több esetben majdnem ugyanazt, vagy akár még jobb – inkább úgy mondanám „tisztabb” – hatást is keltve, mint akár 3DTV-en. Ugyanakkor úgy tapasztaltam, hogy játékonként változik, hogy mennyire érzékeljük természetesnek a térhatást, illetve mennyire „nehezebb” nézni. A két polaritású kép a szemünket ugyanis természetellenes bandzsításra, illetve annak ellentétes mozgására kényszeríti, ugyanúgy, mint a korábban nagy divatú speciális 3D-s ábrákat felvonultató könyvecskékénél (nem tudom lehetett-e ilyen hazánkban kapni). Ez pedig hosszútávon nyilván fárasztóbb, mint „sima” 2D-s képet nézni, habár ez is egyrészt megszokás kérdése, másrészt már korábban is eltértek

tam.

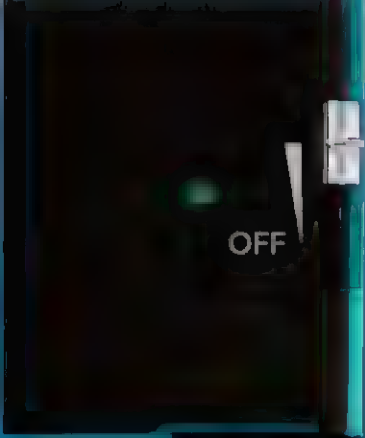
A fő hangsúly természetesen a 3DS bemutatásán és a sok-sok kipróbálható gépen volt. A vendégek kényelmére és kiszolgálására pedig hozzávetőlegesen 50 fiatal (többé-kevésbé) csinos hostess lány állt rendelkezésre, akik már türelmetlenül vártak a felső szinten, hogy kezdődjék a parti. Az egész rendezvény német nyelven zajlott, de ebben szerencsés vagyok, hiszen tanultam kint Frankfurtban 2 és fél évig, és hála az égnek az a fránya osztrák akcentus sem zavart be, így szinte mindent volt szerencsém érteni, sőt a társalgással sem volt gondom.

az orvosi vélemények arról, hogy mennyire egészséges (vagy esetleg éppen káros?) a szem effajta „edzése”. Mindenesetre nem véletlenül került a gép oldalára a 3D szabályzó, mellyel beállíthatjuk a képernyő térhatásának mélységét, melyet minimálisra állítva értelemszerűen akár normál 2D-t is kaphatunk. Térhatást mindamellett csak szemből nézve nyervehetünk, az viszont úgy tapasztaltam nem igaz, hogy egyszerre csak egy játékos láthatja a 3D-t – mindössze ügyesen a másik válla mögül kell vizslantani a gamrát, és akkor kb. ugyanaz a képi hatás.

A bécsi premier

A legnagyobb élmény kétségkívül a bécsi Nintendo 3DS Experience Night prezentáció volt március 11-én, a március 25-ei európai premierre felkészítve a gépet a nagyérdeműnek. A Stadlbauer Kft. jóvoltából jó pár másik újságíróval és kereskedővel utazhattam Bécsbe egy Mercedes minibuszban (igazából nem is volt olyan mini, sőt). Rövid (hidegben sajna inkább hosszú) várakozás után be is engedtek minket a Phoenix Clubba a sok-sok újságíróval és kamerás riporterrel, ahol mindenekelőtt a hostess lányok, valamint az irdatlan kertész számszámmal rendelkező segédjük „rámgyártottak” egy karszalagot. A bárban kezdettől korlátlan italfogyasztás volt, majd később a fiatal pincér-sajók folyamatosan egzotikus ételkülönlegességekkel kényeztettek minket, melyek egész finomak is voltak, csak sajnos olyan kis adagok, hogy volt, amiből kapásból 5 adaggal fogyasztot-

A hatalmas vetítő előtt végül meg is kezdték végre a prezentációt egy jóvágású szimpatikus fiatalemberrel, mint műsorvezető, majd a felvezető beszéd után máris magát Andreas Stadlbauert üdvözölhettük a színpadon, aki először a Nintendo méltán neves múltját dicsérte, egyfajta hidat képezve a cég kezdetétől egészen napjainkig, a 3DS bemutatójáiig. Egy jópofa videóban aztán egy kedves doktor (Dr. Joachim Esser professzor) mesélte nekünk, hogy milyen csodálatos érzékszerv is az emberi szem. A térlátást a két szemünk által képzett két különböző kép feldolgozásával nyerjük, a 3D-s világ felfogását és értelmezését pedig fokoza-





tosan tanulják meg a gyermekek. Aki ezután pontosabb infókkal is szolgált a közönségnek, az személyesen Gerhard Christlan volt, a Nintendo marketing vezetője Ausztriában.

Számos jópofa tipikusan „nintendós” reklámvideó mellett volt szó többek között két fontos opcióról, melyek közül az egyik a Streetpass. Ez annyit takar, hogy minden 3DS képes kommunikálni a környezetében lévő 3DS-ekkel, sőt ezt azt jelenti, hogy ha elhaladok valaki mellett az utcán, akinek a zsebében szintén van egy kiskonzol, akkor máris eltárolódnak a másik játékos adatai a gépemre, és a 3DS-t elővéve csekkolhatom, kikkel találkoztam. A marketinges fazon mindezt persze igen viccesen adta elő, hiszen a Nintendo ezzel egyfajta kökemény futurisztikus interaktív társkeresést hozott létre: hiszen ha tegyük fel az adott játékos szabadon megadja magáról az érdeklődés infókat, akkor az egész olyan, mintha pl. egy csaj mellett elhaladva megjelenne az iwiw/Facebook profilja a hobbiival, fotóival, sőt akár még a telefonszámával is (hiszen sokan mind a mai napig olyan butusok, hogy nyilvánosan megadják közösségi site-okon). Egy jópofa videó érzékeltette is például a lehetőséget, amint egy srác a metrón utazva Street Fighter-ezik, és a vele szemben ülő mosolygós csajszit hívja ki, akinek szintén megvan a játék, majd kuncogva összenéznek, mikor a hölgyike lenyomja a csávót. Nagyon mókás videó és a Nintendo tipikus játékvilágú zenés reklámjain kifejezetten pópoc jelenet, de valljuk be, Magyarországon nem túl életteli a 3-as metró Kőbánya Kispeszt felé zötykölődve. Gamer csajsziknak mindenesetre lehet tényleg nem lesz túl nehéz majd pasit fogniuk 3DS-sel, ellenben a gamer srácoknak inkább lehet majd bosszantó, mikor már az 5. „vadászós” hét után is csak kocka arcokba sikerült belebotlaniuk a városban.

Másik érdekes újdonság a Spotpass, melynek hála a gép „alvó” üzemmódban is folyamatosan csatlakozik a vezetékes internetes hálózatokra, így minden reggel valami egyedi újdonság, pl. frissítés vagy letölthető tartalom fogad. Beszéltek még néhány egyéb érdekes opcióról: többek között lépésszámlálóról, a Mií makerről saját karakterünk elkészítéséhez, lesz internetböngésző, Nintendo 3DS Sound (egy hangmódosító alkalmazás MP3 vagy AAC formátumú zenéhez, letölthető játékok, online közösségi funkciók, visszafelé kompatibilitás DS-hez, és minden készülékhez

Jár egy 2GB-os SD memória-kártya is.

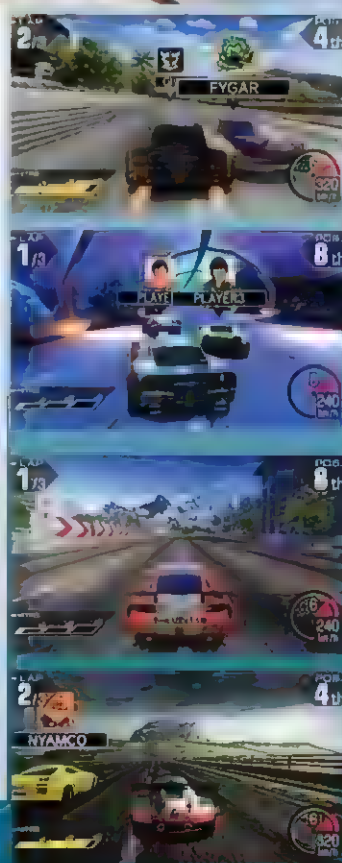
A szabadfoglalkozás kezdete után már igen hamar eltelt az idő, szinte minden játékhoz megpróbáltam odajutni, és amennyire lehetett el is beszélgettem néhány hostess csajszival, hiszen meglepően kedvesnek bizonyultak. Akikkel társalogtam mindegyikük Bécsben élt és 18-25 év között voltak, ám érdekességképp sokan külföldről költöztek ide. Szegénykék igen szigorú szabályok között voltak alkalmazva, így a főnökük rögtön morgott egy-egy asztalon felejtett pohárért, valamint finoman megkértek, hogy ne szemből vegyük fel a játékot, ha már mindenáron kamerázunk, mert azért kaphatnak

(persze ezt kivédeni úgysem lehet, 5 perc után tuti kerültek fel YouTube-ra felvételek). Sajnos relative hamar bezárt a bazár, és habár 10 óra helyett majdnem éjfélre érkeztünk haza, meg kell mondjam, hogy rendkívül élveztem az utat, és jó pár rendes sráccal/lánnyal – azaz „kollégával” – sikerült összeismerkednem, az autópályás Inn Holiday találkozóztól/célállomástól pedig

alig 6 perc alatt hazazúrtam kocsival, így még aludni is maradt időm.

Na de nézzük, milyen játékokat is sikerült kipróbálnom a partin, ami persze csak csemegézés, de azért ízelítőnek megteszi!

A kipróbált játékok



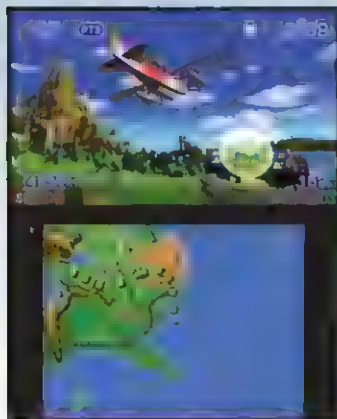
MEGÉRKEZETT A NINTENDO 3DS

Az Ocarina of Time 3D-be igazából csak rövid ideig kóstoltam bele, de az originál Zelda dimenzióit ismerve ez a megálapítás még sok órák tesztelés után is helytálló maradt volna. Azt azonban könnyedén konstatáltam, hogy ez bizony egy az egyben a '98-as klasszikus reinkarnációja 3D-ben, és bizony nagyon pofásan fest a kis 3DS-en. Minden pálya megelevenedik a szemünk előtt, a kis Link pedig a térben császár a mezőkön a sok színes karakter között, megküzdve a sok-sok ellenséggel. Kötelező cím!

A Steel Diver egy tengeralattjárós szimulátor kívánna lenni, ám sokkal inkább egy ötletes ügyességi játék, mely számos ponton kihasználja a 3DS lehetőségeit. Bevallom, talán ez a

cím volt az egyik favoritom. Vagy a kedves hostess felügyelő lányka miatt, vagy mert tényleg adták magukat az egyre nehezedő küldetések, esetleg a kettő kellemes párhuzama, hogy büszkén mutathassam, bizony én vagyok az első, akinek sikerül teljesíteni a pályát a minket körülvevő sok vállalkozó kedvű amatőr közül. 2D-s és 3D-s pályák felváltva követték egymást, így az egyes küldetések is merőben különböztek egymástól. A térhatás persze minden esetben jól érvényesült és a szememnek is egész kellemes volt, noha az első oldalnézetes tutorial pályán csupán a tengeralat-

tjáróm emelkedett ki térben a háttérből. Tetszett az irányítás komplex összetétele, miszerint egyszerre kell figyelniünk a mélységre és a sebességre, valamint a dőlésszögére, azt pedig ne feledjük, hogy egy „hajón” korántsem úgy működik a fékezés és az irányváltás, mint egy autónál, hiszen jó időben hátramenetbe kell kapcsolni, hogy lelassuljunk. Az ügyességi navigáció mellett persze az aktív torpedózás is fontos része a küldetéseknek: az egyik küldetésnél például a viharos tengeren kellett periszkóppal körbepásztázni a vizet, majd sorra kilőni a célpontokat. A 3D itt viszont már szó szerint érvényesült, ráadásul a gép mozgásérzékelésének köszönhetően, ahogy állva forogtam körbe-körbe a kis handhelddel a kezemben, úgy nézgethettem valós időben is körbe a periszkóppal. Vagyis, ha a játékban egy hajó északra volt, akkor nekem is északra kellett tartanom a kis konzolt a kezemben. A Steel Diver tehát egy nagyon ötletes





és változatos, részben árkdós, ám persze részben szimulátor tengeraltjárás lövöldének ígérkezik.

A PilotWings Resort egy jópofa repülő ügyességi játék. Néhány egyszerűbb pályát próbáltam ki csupán, ahol többnyire a szokásos karikákon kellett átűgyeskedem magam repülőmmel. A propelleres repcsiken túl választhatunk siklórepülő, vagy hátunkra csatlakoztatott rakétameghajtást is, és persze több különféle feladat is színesíti kalandjainkat Wuhu szigetén, melyet akár Free módban is körbepilá-
hetünk. Korrekt az irányítás, bár bevallom nem tudott annyira lekötni, sőt úgy érzem itt picit szokni kellett a szememnek a 3D-t, de nyitócímnek nem rossz.

Lesz majd ugyan rendes sztorimódú Resident Evil is a gépre, ám addig is itt a Mercenaries 3D, ahol természetesen az akción és a túlélésen van a hangsúly, összesen 4 különböző karakterrel: Chris-szel, Claire-rel, Hunkkal, és Krauserrel. Ez is korrekt irányítást kapott, a térhatás sem volt rossz, a picit recés éleken túl a grafika is simán hozta minimum a PSP

szintjét, de hogy megven-
ném-e, az attól függ
mennyi különféle
játékmóddal és
pályával pakolták
tele a programot.
Egy rövid próba
erejéig belenéz-
tem a Super Street
Fighter IV-be is.
Tényleg szép darab,
habár nem vagyok túl
nagy SF rajongó, és annyira

a Ridge Racer sem fogott meg, nekem túlságosan rajzfilmes más verzióhoz képest, de a sebességgel és az irányítással itt sem volt gondom. Amit sajnáltam, hogy egyszerűen nem jutottam hozzá a tömegben az Animal Crossing-hoz, pedig nagyon komoly volt akár hátulról is belepislantani, és bizony Nintendo + Cats-et sem próbáltam, sőt nem is láttam, de a prezentációs videóban legalább mutattak belőle valamit. Természetesen a korábbi vonalat követve, és immáron cicákkal vegyítve fokozták még inkább a szupertamagocsi-
hatást, melyhez hasonlót talán a Kinectimals-nál láttam. Azon túl, hogy szinte bármilyen formában kényeztetheted kedvenceidet, szinte belemásznak a gazdi képébe nyelvükkel csapdosva, sőt elvileg hosszú távon fel is ismernek minket – komoly! Volt szerencsém megnézni viszont még egy MGS Snake Eater vi-deót is, ami lényegében semmit nem mutatott

a tényleges játékból, ha csak nem annyit, hogy handheld mércével nézve nagyon is szép, és hát természetesen 3D-s. Ami kezdettől elérhető lesz a gépre: Pilotwings Resort, Nintendogs + Cats, Stealdiver, Dead or Alive Dimensions, Pro Evolution Soccer 2011 3D, Madden NFL, Super Street Fighter IV 3D,



Asphalt 3D, Combat of Giants: Dinosaurs 3D, Ridge Racer 3D, Resident Evil: The Mercenaries, és LEGO Star Wars III: The Clone Wars
Ezen kívül amilyen címről már tudni lehet: The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, Star Fox 64 3D, Kid Icarus: Uprising, Mario Kart, Animal Crossing, Paper Mario, The Sims 3, Super Monkey Ball, Crush, Thor, Puzzle Bobble Universe, Samurai Warriors: Chronicles, Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars,

Tom Clancy's Splinter Cell 3D, Rayman 3D, Asphalt 3D, James Noir's Hollywood Crimes, Driver Renegade, Rabbids 3D, Metal Gear Solid Snake Eater, Resident Evil: Revelations

Személy szerint nagyon is elégedett voltam a Nintendo legújabb csodafegyverével, hiszen ugyanazon az ösvényen bal-lag tovább, melyet a DS már kitaposott magának az elmúlt bő 6 évben. Mégis számos érdekes feature-el gazdagult a gép, melyek közül nyilván nem fogunk tudni mindent kihasználni szerény kis hazánkban, de a szoftver kínálat ismételten döntő tényező lehet, pláne, ha nem a puszta poli-gonok számát, hanem az egyedi lehetőséget kihasználtságát vesszük figyelembe – és ebben pedig a Nintendo-t ismerve ezúttal sem lesz hiány!



VIRTUA TENNIS 4

Virtua Tennis 4

A bban a szerencsés helyzetben voltam, hogy bepillantottam a SEGA legújabb teniszjátékának az előzetes verziójába. Mivel kevés a hely, rögtön a lényegre is térnék.

A játék igyekszik minden eddigi eredményét megtartani. Hasonlóan, mint az elődjében most is a World Tour lesz a fő csapásirány, melyben egy általunk létrehozott kezdő teniszező bőrébe bújva kell boldogulnunk, eközben csillagokat gyűjtenünk, hogy a SEGA Professional Tennis ranglista élére állhassunk, melyek között természetesen ott vannak a mai nagy nevek is. A versenyek között most is edzhetünk (fejlesztés), pihenhetünk (sérülés esetén akár), egyéb teendőket láthatunk el (pl. a rajongókkal is foglalkozhatunk, felszerelést vásárolhatunk, társat szerezhethetünk, stb.), melyek mindegyike kisebb-nagyobb mértékben kihat a karrierünkre. Négy fő bajnokságot kell megnyernünk, amik a Föld négy nagyobb tájegységéhez vannak kötve, ám ezekhez hosszú út vezet. A világtérkép nagy és szerteágazó, de azt némi csavarral nem járhatjuk be szabadon. Afféle jegyeket (tickets) kell beváltanunk, amelyeken egy adott lépcsőszám van. Mi döntjük el merre menjünk, és hány lépést használunk el mondjuk egy mellékág bejárásához. Érdekes elem, elvállik, a végleges változatban ez hosszútávon mennyire jön be.

Ezek mellett a szokásosnak mondható modok várnak a játékosra, ideértve a Virtua Tennis egyik vicces kivételének számító minijátékokat, melyekben néhol csibéket kell a tyúkanyóhoz eljuttatni, bombával teniszezni, mozgó agyagtáblákat szétlőni, vagy erős szélfúvós ellenére normálisan ado-

gatni. Némelyikük elborult volna ellenére a helyes mozgást, adogatást, célzást igyeksenek jobban betanítani számunkra. A játékmenet kicsit nehezedett érzésem szerint, de ez inkább előnyére fog válni a 4. résznek. A nagygyépes verziók (a Wii-nél alap) megkapják a nekik járó Move és Kinect támogatást, illetve PS3-on a 3D is az ígéretek között szerepel. Az előzetes X360-ra érkezett, itt csak a kinectes kezelést próbálhattam ki, amely nem az egész játékban, hanem egy, az ún. Motion Play alatt aktív. A dolog ekkor eléggé leegyszerűsödött, csak az utót kellett vezérelni, a karaktert a gép automatikusan mozgatta. Arról nincs infó, hogy Move esetében is csak egy menüpont alatt lesz-e mozgásérzékelés, a Kinect esetében viszont szinte biztos, hisz ez eléggé megkönnyíti a játékmenetet.

Bárhogy is legyen, tisztességes folytatásnak tűnik, amelyről rendes konzekvenciát hamarosan itt, a lap hasábjain is le fogunk vonni.



RBaly

VIRTUA TENNIS 4

Kiadó: SEGA
Fejlesztő: SEGA AM3
Megjelenés: 2011 április 29.
Platformok: X360, PS3

CONSOLE CORNER (VIDEOJÁTÉKBOLT)



ÚJSÁG ELŐFIZETÉSI AKCIÓ! MOST AKÁR FÉLÁRON IS!



XBOX 360 Controller
1 éves Konzol Magazin előfizetéssel



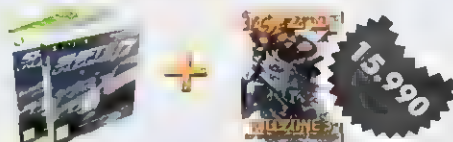
PlayStation 3 Controller
1 éves Konzol Magazin előfizetéssel



XBOX 360 Slim 4GB
1 éves Konzol Magazin előfizetéssel



Crysis 2 (X360 ; PS3)
1 éves Konzol Magazin előfizetéssel



Need For Speed Shift 2 (X360 ; PS3)
1 éves Konzol Magazin előfizetéssel



Széles kínálatunkból válogathatsz.
Várjuk ajánlatod E-mail-ben.

Az ajánlat visszavonásig vagy a készlet erejéig érvényes. További információkért látogass el weboldalunkra.

www.consolecorner.hu

INGYENES HÁZHOZZÁLLÍTÁS

A szállítással kapcsolatos információkért
érdeklődj üzletünkben.

1085 Bp., Somogyi Béla utca 16.



BUDAPEST EGÉSZ TERÜLETÉN!

Vidékieknek a kiszállítás kedvezményes.
Kérd egyedi ajánlatunkat E-mail-ben.

info@consolecorner.hu



OPERATION FLASHPOINT® RED RIVER

Az Óperenciás t... akarom mondani a Vörös folyón túl

Meggyőződésem, hogy így 2011-ben a háborús FPS-eket nyugodtan lehetne akár külön zsánerként is kezelni, annyi van már belőlük. Nem csoda: egy mindig aktuális, rendkívül nagy érdeklődéssel övezett téma ez, aminek valószínűleg az idők végezetéig létjogosultsága lesz a videojáték piacon. A címben szereplő Operation Flashpoint is ebben a kategóriában kíván érvényesülni, pontosabban fogalmazva visszatérni, tudniillik nem új indulóról

den veszte: egyrészt számít, hogy hol találják el emberünket (vicces is lenne, ha egy láblövés után holtan zuhannánk össze), valamint ha a földre is kerülünk, van egy kis időnk, amíg elvérzünk teljesen. Ilyenkor hívhatunk segítséget, és ha szerencsénk van, lesz valaki a közelben, aki ellátja a sérülést. Jómagam olyan szinten elszoktam az efféle bánásmódtól, hogy az első fél órában folyton sikerült elhaláloznom, de azt hiszem, ezzel nem leszek egyedül.

A küldetések megkezdése előtt lehetőségünk van kiválasztani a nekünk megfelelő kasztot (ezekből négy áll rendelkezésre: grenadier, scout, rifleman, automatic rifleman), a felszerelés természetesen mindegyiknél más és más. Ami kicsit eltér a realisztikus irányelvtől, az az XP gyűjtögetés, illetve annak elköltése különböző fegyverekre, képességekre – akár szimpatizálunk az ötlettel, akár nem, hozzá kell szokni, hogy manapság ez a divat. Négy főt támogató online kooperatív

van szó. Való igaz, a HD generációban is találkozhattál már egy epizóddal (ez volt a vegyes értékeléseket bezsebelő Dragon Rising), viszont konzolos berkekben talán kevésbé lehet ismert a 2001-ben megjelent, Cold War Crisis alcímen futó első rész, melyhez a cikkírórt kellemes emlékek kötik. Az OF mindig is egy szűkebb réteget szólított csak meg, mely arra az egészen egyszerű okra vezethető vissza, hogy sokkal realisztikusabb irányból közelítette meg a háborús témát – legalábbis játékmélet tekintetében biztosan, hiszen nem volt elvörösödő képernyő, csak instant halál (ja, és a vezethető Trabantról se feledkezzünk meg).

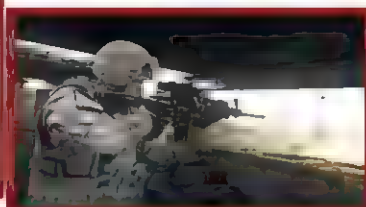
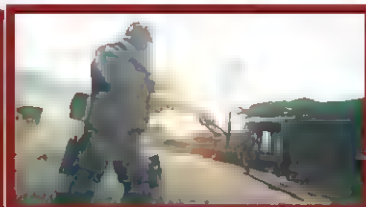
Jó hír, hogy a Red River maradt a kitaposott ösvényen, tehát még mindig piszok könnyű lelővetni magunkat a harcmezőn, ami természetesen azt is jelenti, hogy az ész nélküli előrerohanás itt teljes mértékben ki van zárva. Helyette a lassabb tempójú játékmélet veszi át a stafétát, taktikázással, no meg persze az ezzel járó parancsotfogatós szisztémával megspékelve. Amennyiben golyó ér minket, még nincs min-

multi is helyet kapott a játékban, de ezt működő szerver hiányában sajnos nem volt alkalmam kipróbálni.

Hangulat terén nem találtam kivételt, ilyen téren a Red River abszolút rendben lesz, teljesen jól visszaadja azt az érzést, hogy mi most a csatamezőn küzdünk az életben maradásért. A látványról ugyanez sajnos már nem mondható el, a stuff nem

valami szép, sőt fogalmazhatnánk úgy is, hogy kifejezetten csúnyácska. Cserébe persze óriási területet kapunk, valamint egyetlen esetet leszámítva szaggatással sem találkoztam, néhány bug rondít bele csupán a képbe, de ezeket áprilisig bőven van még idő kijavítani.

Hogy mennyire lesz képes felvenni a versenyt a közeljövőben megjelenő háborús programokkal, azt jelenleg nem tudnám megmondani. Mindenesetre a Red River remek alternatíva lehet majd azok számára, akik némileg unják már a Call of Duty (és társai) által képviselt irányvonalat, és inkább egy higgadtabb hozzáállást megkövetelő taktikai lövöldére vágnak.



Duke

OPERATION FLASHPOINT:
RED RIVER

Kiadó: Codemasters
Fejlesztő: Codemasters
Megjelenés: 2011 április 26.
Platformok: X360, PS3

Top10 – A generáció legalja

Minden konzolgenerációban akadnak olyan produktumok, melyek pozitív vagy negatív értelemben, de kiemelkednek az átlagból. A legjobbakra még évek múlva is emlékezni fogunk, a legrosszabbakat pedig bár próbáljuk kitörölni az emlékezetünkől, nem mindig járunk sikerrel. Hogy egy játék mitől lesz rossz, nem lehet egyértelműen definiálni. Temérdek oka lehet annak, hogy az elkészült mű végül még az átlagos szintet sem üti meg: sok múlik azon, hogy a fejlesztők mennyire alaposak, mekkora budzséból gazdálkodnak, milyen célokat tűznek maguk elé, mennyire sürgeti őket a kiadó, de ne feledkezzünk el arról sem, hogy rengeteg be nem tervezett külső tényező/esemény (pl., elfogy a pénz, elűtik a főtervezőt, stb.) is befolyásolhatja az elkészült produktum minőségét. A lényeg, hogy bizony a jelen generáció sem mentes a szörnyű alkotásoktól, ezért a Konzol Magazin most csokorba szedte nektek azokat a játékokat, melyek minden szempontból érdemesek a „generáció legalja” címre!

10

G.I. Joe: The Rise of Cobra

(2009 – PS3, X360)

Már a film is erősen súrolta a „B” kategória határát, de a játék még annak a színvonalát is alul tudta múlni. A Rise of Cobra egy különleges TPS, ami engem leginkább egy régi klasszikusra, a Contrára emlékeztetett. Igen ám, de míg a majd 20 éves oldalt-scrollozós Contra képes volt a szórakoztatásra, addig jelen generációs alteregója már kevésbé tudott örömet okozni – mivel nevetséges. Szánalmasan egyhangú pályák, monoton küldetések/játékmenet, degenerált ellenfelek – nagy vonalakban ezekkel a jelzőkkel tudnám összefoglalni a gamét.

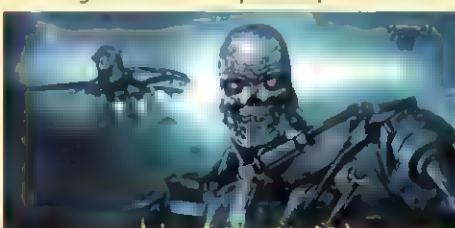


9

Terminator Salvation

(2009 – PS3, X360)

A Terminator Salvation szintén egy borzalmasan rossz játékadaptáció, ami kinézetében még csak-csak, de játszhatóságban már nem üti meg az elvárható nívót. A nagyjából háromféle ellenfelet felvonultató produktum legnagyobb hibája, hogy borzalmasan unalmas. Nincs benne semmi, ami arra ösztönözné a játékost, hogy végigtolja: minden helyszín egyforma, minden szituáció ugyanaz – és ahogy utaltam rá, az enemy-k is dettó ugyanúgy néznek ki. Aki jó terminátoros játékra vágyik, inkább az előző generációs Redemptionnal próbálkozzon...



8

Pimp My Ride

(2007 – X360)

A Pimp My Ride tipikus „ZS” kategóriás játék. Előtte a kép, ahogy a mit sem sejtő Xbox360 tulajdonos gamer szembesül a ténnyel, hogy Xzibit műsorának videojáték adaptációja bizony egy silány PS2-es port. Az egész motyónak semmi értelme: pénzszerzés érdekében körbe-körbe kell száguldozni egy kb. 2 négyzetkilométer területű városban, hogy végül a bekaszírozott zsetonból feltuningolhassuk az aktuális verdánkat. Utána új gépet kapunk és kezdődik előlöl az egész...



7

Vampire Rain

(2007 – PS3, X360)

Még a jelen generáció elején érkezett ez a gyöngyszem, ami nagyvonalakban egy Splinter Cell-re hajazó vámpírvadászos szösszenet. A PS2-es grafikai megvalósítás mellé vérpezsdítően botrányos történet, rettenetes játékmenet, nulla hangulat és hipertre irányítás párosul. A vicc az, hogy bármit csinál az játékban, szinte kivétel nélkül mindig elhalálozol, ha betámadnak a vámpírok: hiába lövöd őket, hiába menekülsz – ha kiszúrtak, meghaltál.

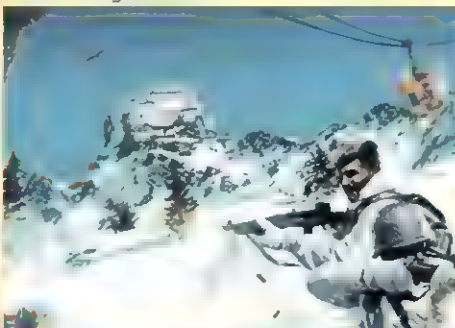


6

Hour of Victory

(2007 – X360)

A Call Of Duty széria ellenfelének szánt játék jókorát hasalt a nagyjéremű előtt. Hol úszott el a siker? Valahol a megvalósítás környékén. Grafikailag se volt valami nagy szám, de a nevelés mesterseges intelligencia és a bugoktól hemzsegő játékmenet (YouTube megnyit, szöveg begépel: „hour of victory glitches and bugs fun” – zseniális!) végképp a pöcegödörbe taszította a cuccot. Az igénytelen munkától eltekintve amúgy sem lett volna sikeres a játék, mivel már a nagyon sokadik rókabőr volt ez a második világháborúról.

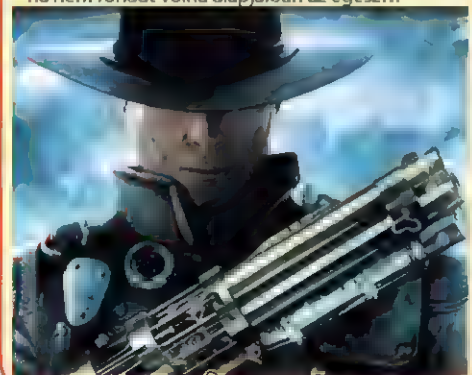


5

Damnation

(2009 – PS3, X360)

Amikor először gépbe pattintottam a Damnationt, nem akartam hinni a szememnek. Nem vicc, én kicsit le is fogytam akkor, abban a pillanatban, egyszerűen nem akartam elhinni, hogy ebből az ígéretesnek tűnő stuffból mi lett végül: egy huladék. Pedig az ötlet nem volt rossz: tetszett, ahogy ötvözték a vadnyugati feelinget a steampunk stílussal, tetszett a történet, jó lett volna a megvalósítás is – ha nem rohadt volna alapjaiban az egész...





Rogue Warrior

(2009 - PS3, X360)

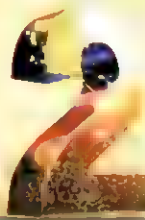
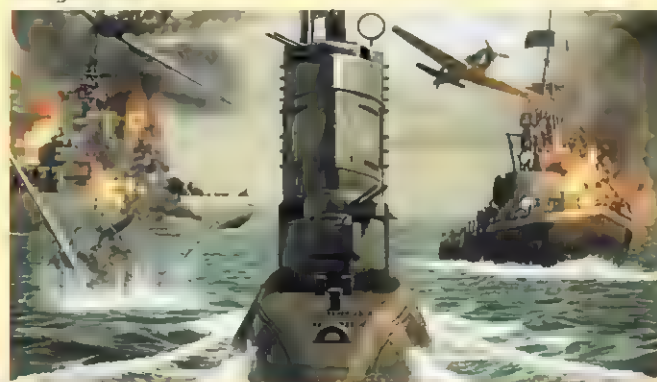
Ebben a „lopakodós” gamében egyetlen pozitívum van: Mickey Rourke szinkronhangja. De komolyan, nem elég, hogy a játék ronda és pi... (khm)... rövid, még a mesterséges intelligencia is a béka hátsója alatt van, hogy a játékmenetről meg már ne is beszéljek. Elsőre talán azt hihetnénk ez valami vicc – de aztán rájövünk, hogy nem az, illetve ha igen, akkor kicsit drága vicc... pedig emlékszem, trailerek alapján egész jónak tűnt – de ezzel is átvérték.



Naval Assault – The Killing Tide

(2010 - X360)

Az Xbox LIVE arcade szintet súroló teljes értékű, dobozos produktum minden idők egyik legrosszabb tengeralattjárós cucca. De frankón, ebben a játékban egyszerűen minden rossz, mintha direkt úgy készítették volna, hogy még csak véletlen se okozzon semmiféle örömet a playernek. Idejétmúlt grafika, rettenetes kamerakezelés, csont egyforma ellenfelek, béna irányítás – és még nehéz is, nem is kicsit. A Naval Assault népszerűségét hűen prezentálja, hogy kicsattintott 80GS-emmel sokáig én voltam az első országos szinten.



Naughty Bear

(2010 - PS3, X360)

A Naughty Bear talán a legjobb példa arra, hogyan lehet tökéletesen elbaltázní egy alapvetően jó koncepciót. A történet zseniális: egy „játékmackó”, aki sérelmei okán baltát ragad, hogy leszámoljon mindenkivel, aki él és mozog. A megvalósítás? Katastrofális! A játék hemzseg a bogaraktól, a grafika szinte előző generációs, a játékmenet pedig a százalom kategóriát súrolja – ha nem lenne a Bomberman Act Zero, egyértelműen a pajkos maci foglalná el a trónt a generáció legrosszabb alkotásai versenyünkben.



Bomberman Act Zero

(2006 - X360)

A játék, ami annyira életképtelen volt, hogy már a megjelenés pillanatában meg is döglött. Összefoglalom pár szóban a lehetőségeket: egyjátékos mód. Megnyomod a Startot, játszol (klasszikus Bomberman szabályrendszer/játékmenet), meghalsz – és kidob a kezdőképernyőre. Se mentés, se folytatás, se semmi. Többjátékos mód. Ezt a részt nem tudtam kipróbálni, mert az egész univerzumban nem akadt még egy olyan balek, aki megvette volna rajtam kívül ezt a csodát... Nem is lehet többet hozzátenni, kvázi az itt leírtakat egy teljes értékű tesztnek is vehetitek. Mi maradt ki? Ja, igen! Értékelés: 0.





Akció! Fizess elő a Konzol Magazinra!

Ajánlatunk keretében teljes játékot* adunk a 12 lapszám mellé!

Egy éves előfizetés,
ajándék teljes
játékkal** csupán

10.990 Ft!***

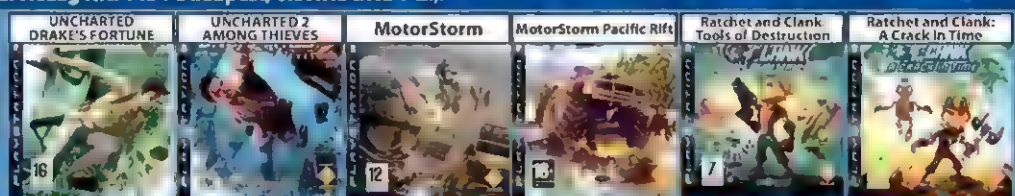
Előfizetésed mellé most szabadon
választhatsz 2 korábbi Konzol Magazint is.*****



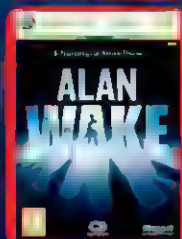
Amennyiben a játékok nem nyerték el a tetszésedet, úgy lehetőséged van csak a magazinra előfizetni egy évre 6990 forintért, valamint fél évre 3490 forintért.

Előfizetési szándékodat az elofizetes@konzol.eu e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted (Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.).

PS3



KIEMELT AJÁNLATAINK



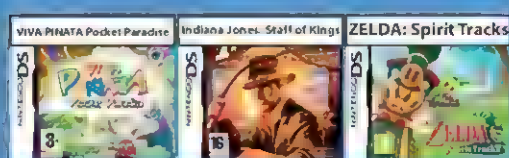
PS2



Wii



NINTENDO DS



* Egy előfizetéshez csak egy játék választható.
** Az előfizetéshez tartozó ajándék játékokat az előfizetést követően 15 munkanapon belül postázzuk. Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe.
*** A 10.990 Ft-os előfizetési díj 2011 február 26-tól érvényes.
**** A kiemelt ajánlat játéka korlátozott példányszámban állnak rendelkezésünkre.
***** Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetés esetén.
A készlet változásának jogát fenntartjuk!

A játékok nem minden esetben fóliásak!
Egyes játékoknak a Platinum illetve Classic kiadását küldjük ki!

X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

WWW.KONZOL.EU

A JÁTÉK CÍME

A kiemelt fekete színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék.

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatók meg egy-egy program kapcsán.

- 5*** Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
- 5** Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
- 4 / 5** Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
- 4** Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
- 3 / 4** Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik
- 3** Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
- 2 / 3** Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
- 2** Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér
- 1 / 2** Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
- 1** Mi se értjük, miért tettük be...

Itt látható az adott írás típusa

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg

Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet

Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg

PSP és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:

Duke, Dzsek, EmThor, eszgé, Foxhound, Hpeti, InGen, JediEco, karfiol, Krisz, Kronnas, Martin, nomad, Picachu, RBaly, rolmanus, Szasa, Zumics

Szerző
JÁTÉK
CÍME

Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer:
Online:
Felbontás:
Hang:

4



A kérdés: Melyik Superman városának, Metropolisnak a legmagasabb épülete?

A levél tárgya DCU legyen. A nyereménytárgyakat köszönjük a Sony Central and Southeast Europe Kft-nek.



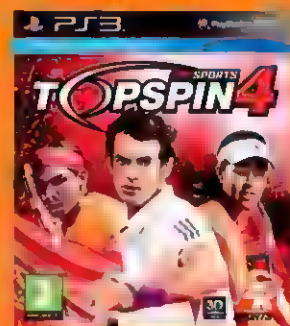
A kérdés: Ki áll a Sky Finance vállalat élén?

A levél tárgya Yakuza 4 legyen! A nyereményjátékokat köszönjük a PlayOn Magyarország Kft-nek.



A kérdés: A Nintendo 3DS-ben hány darab kamera található?

A levél tárgya Wii legyen! Az ajándéktárgyat köszönjük a Stadlbauer Kft-nek.



Csupán pár száz kódunk van, úgyhogy ne habozz, ide küldd a leveled: dlc@konzol.eu

A DLC-ket köszönjük a CNG.hu Kft-nek.

A válaszaitokat egységesen a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre, vagy az impresszumban található kiadói postacímre várjuk (a levélben adjátok meg a nevetek mellett a pontos címeteket is)! Egy embertől játékonként csak egy megfajtást fogadunk el, a többszörös beküldés kizárást von maga után!

Nyeremenyjátékainkra a beküldési határidő 2011. április 14!

DRAGON AGE II

DRAGON AGE II

Ha egy mondatban szerepelt a Dungeons & Dragons és a fantasy szerepjátás, akkor vagy az előző, vagy a következő mondatban előkerült a BioWare neve is. Az idő persze rengeteg változást hozott, s az iszonyatosan sok ideig készülő Dragon Age több hagyománynak is véget vetett: a cég végleg szakított a D&D játérendszerrel és a Forgotten Realms világával, s mindkettőt saját kreációval váltotta le. Most pedig szinte még nem is pislogtunk, máris itt a folytatás.

S habár sok dolog változott időközben, egyvalami azonban mégsem: míg a Mass Effect komoly utatlatot váltott ki az RPG-fanatikusok azon részéből, akik még azt is 12 oldalú dobókockával gurítják ki, hogy elmenjenek-e a vécére, s akik az autójuk fogyasztását nem liter/100km-ben adják meg, hanem pint/öt napi járóföldben, addig úgy tűnt, hogy a Dragon Age sikeresen be tudja

jó játék. Először is, a tengernyi választható előtörténet és faj közül egyedül az emberi nemes volt annyira érdekes, hogy túllendítsen az első egy órán, csak azért, hogy utána a halálra unjam magam a nem túl kiemelkedő történet nem különösebben érdekes fordulatain, csatáin és párbeszédein. Ráadásul, ha egy marslakónak kellene egyben megmutatni, hogy mi az a fantasy szerepjáték, elég lenne odaadni neki a Dragon Age-t, ugyanis olyan szinten sablonos és összetakolt érzést kelt, mintha csak egy direkt kivonatot akartak volna készíteni a műfajból. Azt meg már csak félve említem, hogy mivel a BioWare előtte a Mass Effect-tel már megmutatta, milyennek kell lennie egy modern RPG-nek, a Dragon Age valamilyen nagyon elavultnak és régi vágásúnak hatott 2010-ben. Úgy tűnt, hogy egy olyan kornak készült, ami az újgenerációs konzolok eljövetele óta már nem létezik.

Mindez egyébként a PC-s verzióra igaz, mert mi, konzolosok még rosszabbul jártunk, hiszen egy nem túl kiemelkedő minőségű portot kaptunk, amivel ugyan kifejezetten nagy gondok nem voltak, egyértelműen látszott rajta, hogy erre már csak utólag gondoltak a BioWare-nél. S én nem tudtam együtt élni ezzel az érzéssel: nem tudtam megemészteni, hogy olyasmivel játszok, amiről egyértelműen lejött, hogy csak az extra bevétel miatt készült, és nem igazán toródtek vele. Sokan ezen a

majd tömni a szájukat. S így is lett: ha hardcore, minőségi szerepjátékot akartál klasszikus vonásokkal, nem volt más választásod, mint a BioWare sokáig dédelgetett gyermeke.

S akkor oszlassuk el kicsit a rózsaszín felhőt: ennek ellenére úgy gondolom, hogy a Dragon Age nem volt egy nagyon

ponton valószínűleg már a lakcímem után kutakodnak, és azon gondolkodnak, hogyan tudnak majd meglepni, ha egyszer későn érek haza. De még mielőtt komolyabban elkezdenének tervezni, miként követtek el rajtam tíz napon túl gyógyuló testi sértést, gondoljuk át a következőt: a BioWare valószínűleg tudja, milyen emberek tolják a játékaikat, és valószínűleg tengernyi olyan helyről kapnak visszajelzést, amiről nekünk fogalmunk sem lehet. Mindezek után pedig nem véletlenül



döntöttek úgy, hogy a folytatás egészen más irányba fog menni: ha az első rész tökéletesen működött volna, akkor nem is lett volna okuk a változtatásokra.

Éppen ezért az előzetes információk alapján elkezdtem egyre jobban és jobban várni a folytatást. Úgy tűnt, a BioWare végre nem egy többé alig-alig létező közönségnek akar megfelelni, hanem igazán a játékelményt teszik majd előtérbe. Ráadásul az előddel ellentétben a konzolverziók



ezúttal nem gyorsan összedobott portok, hanem minden platform megkapta az öt megillető törődést. Ezek után pedig már csak egyetlen kérdés merül fel: hogyan sikerült mindezt összehozni kevesebb, mint másfél év alatt, mikor egy szerepjáték az esetek többségében kiemelkedően hosszú fejlesztési időt igényel? Nos, csodák nincsenek, így a BioWare-nek is le kellett vágnia egy-két kanyart, ami sajnos meglátszik a végeredményen.

Játékosként ezúttal nem választhatsz több faj és előtörténet közül, mint az első részben. Ehelyett a hős viszonylag fix: csak ember lehet, ráadásul a vezetékeve is adott: Hawke. Ezen belül viszont már választható a két nem (mármint a nő és férfi, nem a nem és nem), és a warrior, mage vagy rogue kasz-

szemmel, ahogy mindennapi életükbe hirtelen belecsöppen egy rakás idegen, így főhősünk is kénytelen megküzdeni a saját jó híréért, befolyásáért és vagyonáért.

Hamar kiderül persze, hogy a városban valójában semmi nincs rendben, s minden konfliktus egy dologra vezethető vissza: a mágusok és a templomosok közötti viszályra.

Utóbbiak nem túl diszkrét módon ki szeretnék iktatni az összes mágust, mondván, hogy mindegyik magában hordozza a veszélyt, hogy spontán módon pusztító túlvilági lényvé változzon és legyalulja a fél települést. A mágusok mellett pedig nyilvánvalóan az szól, hogy legtöbbjük egyáltalán nem veszélyes, és valószínűleg soha nem is lesz az. Nem kell sokat gondolkodni, vagy túl nagy politikai ismeretekkel rendelkezni ahhoz, hogy meglássuk az allegóriát: a Dragon Age 2 nem egy olyan helyzetet vonultat fel, aminek simán megtalálni a valós életbeli megfelelőjét.

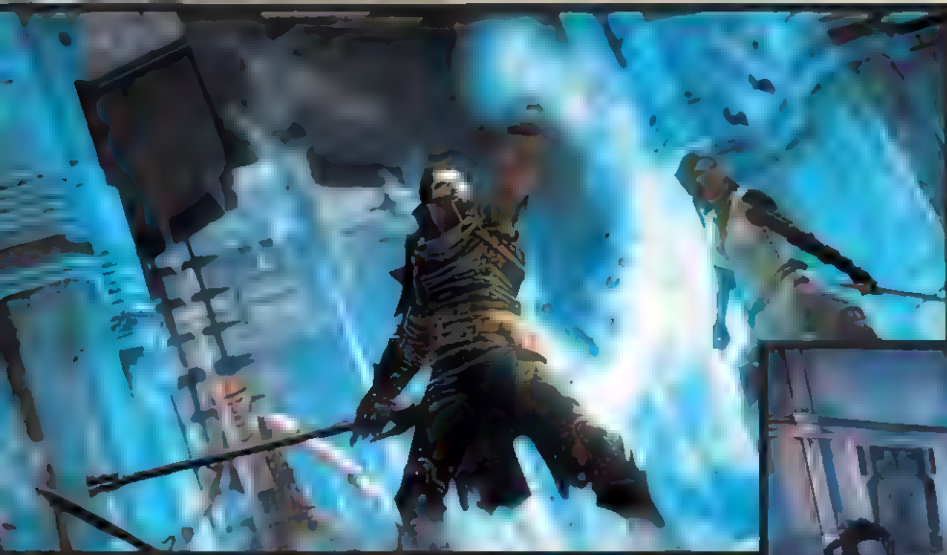
Ehhez hasonlóan főhősünk is folyamatosan kemény erkölcsi és morális kérdésekbe és válaszlehetőségekbe ütközik,



tok közül bármelyik. Mindez persze azt a célt szolgálja, hogy egy karakteresebb, jobban kidolgozott főhős állhasson a középpontban, aki ezúttal a Mass Effect Shepardjához hasonlóan szinkront is kapott. A sztori érdekes felépítésű, ugyanis Hawke egy régi barátja, Varric meséli el, és egyfajta furcsa, keretes szerkezetben zajlik az egész, komolyabb időugrásokkal. Azt tudjuk, hogy főszereplőnk fontos ember lesz, és azt is tudjuk, honnan indul: a Blight rontása eléri otthonát, így Lotharingből kénytelen a családjával Kirkwall városába menekülni, több ezer más szerencsétlenül járt lakóval együtt. A fennkölt város polgárai persze nem nézik túl jó



DRAGON AGE II



ahol sokszor nincs kifejezetten jó vagy rossz döntés, mert mindegyik máshogy hat a környezetünkre és a velünk kapcsolatba kerülő emberekre.

A probléma, hogy a történet nagyon sokáig nem halad sehová. Rohangálunk a városban, próbálunk küldetéseket teljesíteni, hogy hátha majd jutunk valamerre, de nincs egy központi vezérelm, ami egyértelműen meghatározná a végcél. Az első Dragon Age-ben a dark-spawn legyőzése legalább ott derengett halvány fényként a hosszú és unalmakkal teli alagút végén, de most nincs ilyen. Ennek megfelelően hatalmasat fogunk csalódni a játék végében, ami ráadásul cliffhangerrel fejeződik be, s így ismét csak alátámasztja azt a sejtésemet, hogy a DA2 egy gyorsan osszedobott kitoltórész, amivel a harmadik epizód megjelenésig próbálják kihúzni a készítőket. Ráadásul akad néhány apró probléma a konzisztenciával is: például, amíg mindenki próbálja titkolni, hogy ki a mágus és ki nem, addig Hawke megjelenhet egy teljes varázshasználó paritival, mindenféle probléma nélkül.

Más gondok is akadnak. Emlékeztetek, hogy még

korábban azt írtam, a BioWare-nek néha a rövidebb utat kellett választania? Nos, ez a legjobban a játék helyszínein mutatkozik meg. A Dragon Age 2 ugyanis szinte teljes egészében Kirkwall-ban, és néhány, azt körülvevő helyen játszódik, de leginkább a városban. Itt pedig aztán a készítő folyamatosan újrahasználtak és másoltak minden lehetséges dolgot annak érdekében, hogy kevesebb munkájuk legyen, és már az első pár óra után láttunk szinte mindent, amit helyszínek tekintetében látni lehet. A leginkább kiábrándító rész, ahonnan azonnal kiderül, hogy valami nem stimmel, amikor átlépünk a Fade-be, és ugyanúgy a várost látjuk, csak éppen egy csúnya képeffektsussal. Így tehát sem a történet



(legalábbis kezdetben nem), sem pedig a meglátogatható helyszínek nem nyújtanak túl sok motivációt az előrehaladásra, és néha már lehetetlen módon unalmas a folyamatosan ismétlődő környezeti elemeket bámulni.



Ahhoz, hogy az emberközelibb sztorit, és a jobban kidolgozott főhőst még jobban kidomborítsák, megváltozott a párbeszédrendszer is. Vagy mondhatnám azt is, hogy szinte egy az egyben átvitt a Mass Effectből, még a kinézete is nagyon hasonló. A lényeg, hogy ezúttal csak röviden látjuk a válaszokat, ráadásul a döntésben segítenek az egyes lehetőségek mellett megjelenő apró ikonok, melyek egyértelműen jelzik, hogy az adott válasz például szarkasztikus, durva, kedves, vagy más jellegű. Hasonlóan élettel telibbé változott a csapa-





tunk, illetve a köztük zajló beszélgetések is. Egyrészt most valahogy minden karakter sokkal emberszerűbbnek tűnik, még akkor is, ha valójában csak egy-egy eszmét testesítenek meg. Ezért elsőre talán nem olyan karakteresek, mint mondjuk Alistair az első részben, de sokkal mélyebbek és kidolgozottabbak. Másrészt pedig sokkal többet állnak le egymással vitatkozni, sokkal többet tudhatunk meg a háttérükről, és tényleg aktívan részt vesznek a sztori alakulásában.

A harcrendszer az első rész konzolos verziójában már eléggé akciódús volt, s a BioWare ezen a vonalon haladt tovább a folytatással is. Az összes képesség viszonylag kis cooldownnal rendelkezik, így többször használhatóak, aminek köszönhetően a harcok pörgősebbnek tűnnek. Ahhoz, hogy ezt a fajta játéktílust megtámogassák, ezúttal sokkal gyengébb, de több ellenfél érkezik egyszerre, így az előző Dragon Age lassabb, taktikusabb csatái végleg a múltba vesznek. Problémák itt is akadnak: habár a harcrendszer erősen hasonlít az MMO-játékok megoldásaira, furcsa módon nincsen például automatikus támadás, ami miatt kissé időtlen gombnyomogatásba torkollanak az ütközetek.

Egyszerűsödött a felszerelések kezelése és az inventory-rendszer is. Ezúttal már csak főhősünket szerelhetjük fel teljesen szabadon, a többieknek csak fegyvereket, gyűrűket, öveket és

minden karakter esetében egyértelműen sugallja, hogy milyen irányba kellene képeznél az adott bakát. Minden szintlépés után három pontot költethetünk az alaptulajdonságokra (a két fő attribútumon kívül nem érdemes másra tenni, mert csak elrontjuk a karaktert), és egy pontot csaphatunk el új skill elsajátítására. A legnagyobb javulás a grafikában tapasztalható.



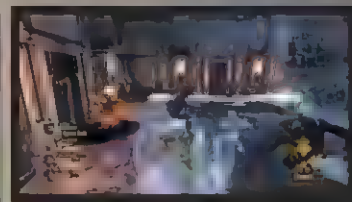
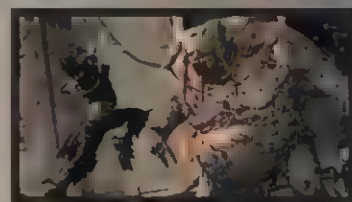
Habár a stílus elsőre kissé furcsának tűnhet, hamar megtapasztaljuk, hogy az egész sokkal kidolgozottabb, szebb és élettele telibb, főleg konzolokon. Az arcok animációja egy egész dimenziót fejlődött az első rész óta, de még azért így is jócskán elmarad a Mass Effect 2-től. Hasonló a helyzet a hangokkal is: főhősünk szinkronja teljesen korrekt, de nem éri el Shepard kapitány színvonalát, a társainkat megszólaltató színezetek pedig átlagosan jó munkát végeztek.

A Dragon Age 2 tehát láthatóan vegyes képet mutat, s habár ebben a kritikában főként inkább a negatívumokat, illetve a fontosabb változtatásokat vettem elő, azért egy dolog mindenki számára legyen tiszta: ez még mindig egy BioWare játék, s mint ilyen, minden porcikájában megtalálható a rajongás és a profizmus. De mivel a BioWare-től nagyon sokat várunk, talán kicsit keményebbek is vagyunk a néhány egyértelmű



nyakláncokat adogathatunk, a páncélzatukon egyáltalán nem változtathatunk. Ez persze azt is jelenti, hogy a legtöbb holmi, amit találunk az esetek nagy többségében teljesen hasznavehetetlen, így rögtön el is lehet adni. A tulajdonságokat és képességeket viszont még mindig szabadon fejleszthetjük, habár általában a játék

hiányossággal és hibával szemben. Ettől függetlenül Hawke története Kirkwallban egy olyan különleges, vérrrel, áruhással, barátsággal, vívódással és erkölcsösséggel teli sztori, ami azért még mindig ritka a szerepjátékok között. Hogy megéri-e végigvinni? Abszolút. Ha tetszett az első rész, ezt is szeretni fogod. Ha pedig nem tetszett, ennek mindenképp adj egy esélyt, mert a sok kisebb-nagyobb változásnak köszönhetően egész más játékká vált. De egy négyesnél sajnos nem ér többet.



DRAGON AGE II

4

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: BioWare
Multiplayer: nincs
Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

BULLETSTORM

WILLIAMS FULL

BULLETSTORM

Stílusos meszarlás

A Bulletstorm reklámhadjáratának kezdeti időszakában két dologra lettem figyelmes. Az első a game promóciós anyagaiban felvillantott brutális jelenetekkel vegyített létezős futócipő, mely a második megadateumú katasztrófa filmek elejtésénél is inkább a War of Warrors mögött álló Cliff Bleszinski nevének és persze a stúdió nyak feltekercs.

A Bulletstorm egy olyan játék, ami nemcsak a játékmechanikában, hanem a stílusban is csak azt nyújt, hogy szelény lenne a kihalás. Februárban volt egy fantasztikus látvánnyal bíró PlayStation 3 exkluzív Killzone 3, márciusban pedig érkezik a Crytek multiplatform csodája, a Crysis 2. A két csúcshoz képest beékelődve pedig megjelent a csak kombó-shooterként emlegetett Bulletstorm, amiben Cliff B és a mögötte álló Epic Games látott annyi fantáziát, hogy felkarolják és népszerűsítsék a lengyel illetőségű People Can Fly csapata által készített alkotást. Hogy vajon mennyire sikerült az FPS-ek terén maradandót alkotni a Bulletstorm fejlesztőinek, az a kérdés, ami a játék után fog felmerülni.

A Bulletstorm egy olyan játék, ami nemcsak a játékmechanikában, hanem a stílusban is csak azt nyújt, hogy szelény lenne a kihalás. Februárban volt egy fantasztikus látvánnyal bíró PlayStation 3 exkluzív Killzone 3, márciusban pedig érkezik a Crytek multiplatform csodája, a Crysis 2. A két csúcshoz képest beékelődve pedig megjelent a csak kombó-shooterként emlegetett Bulletstorm, amiben Cliff B és a mögötte álló Epic Games látott annyi fantáziát, hogy felkarolják és népszerűsítsék a lengyel illetőségű People Can Fly csapata által készített alkotást. Hogy vajon mennyire sikerült az FPS-ek terén maradandót alkotni a Bulletstorm fejlesztőinek, az a kérdés, ami a játék után fog felmerülni.

A Bulletstorm egy olyan játék, ami nemcsak a játékmechanikában, hanem a stílusban is csak azt nyújt, hogy szelény lenne a kihalás. Februárban volt egy fantasztikus látvánnyal bíró PlayStation 3 exkluzív Killzone 3, márciusban pedig érkezik a Crytek multiplatform csodája, a Crysis 2. A két csúcshoz képest beékelődve pedig megjelent a csak kombó-shooterként emlegetett Bulletstorm, amiben Cliff B és a mögötte álló Epic Games látott annyi fantáziát, hogy felkarolják és népszerűsítsék a lengyel illetőségű People Can Fly csapata által készített alkotást. Hogy vajon mennyire sikerült az FPS-ek terén maradandót alkotni a Bulletstorm fejlesztőinek, az a kérdés, ami a játék után fog felmerülni.



A Bulletstorm egy olyan játék, ami nemcsak a játékmechanikában, hanem a stílusban is csak azt nyújt, hogy szelény lenne a kihalás. Februárban volt egy fantasztikus látvánnyal bíró PlayStation 3 exkluzív Killzone 3, márciusban pedig érkezik a Crytek multiplatform csodája, a Crysis 2. A két csúcshoz képest beékelődve pedig megjelent a csak kombó-shooterként emlegetett Bulletstorm, amiben Cliff B és a mögötte álló Epic Games látott annyi fantáziát, hogy felkarolják és népszerűsítsék a lengyel illetőségű People Can Fly csapata által készített alkotást. Hogy vajon mennyire sikerült az FPS-ek terén maradandót alkotni a Bulletstorm fejlesztőinek, az a kérdés, ami a játék után fog felmerülni.

A Bulletstorm egy olyan játék, ami nemcsak a játékmechanikában, hanem a stílusban is csak azt nyújt, hogy szelény lenne a kihalás. Februárban volt egy fantasztikus látvánnyal bíró PlayStation 3 exkluzív Killzone 3, márciusban pedig érkezik a Crytek multiplatform csodája, a Crysis 2. A két csúcshoz képest beékelődve pedig megjelent a csak kombó-shooterként emlegetett Bulletstorm, amiben Cliff B és a mögötte álló Epic Games látott annyi fantáziát, hogy felkarolják és népszerűsítsék a lengyel illetőségű People Can Fly csapata által készített alkotást. Hogy vajon mennyire sikerült az FPS-ek terén maradandót alkotni a Bulletstorm fejlesztőinek, az a kérdés, ami a játék után fog felmerülni.





A játék vizualitásáért az Epic Unreal Engine 3.5-ös motorja gondoskodik, ami igen parádés megjelenésben került szerverfőzésre szentáplálék-ként a game játékosának. Bár azt azért hozzá kell tennem, hogy a dicséret inkább illeti meg a grafikuszt és a művészeti vezetőt, mintsem a konzolváltozatokban jelenlévő motort. A kezdeti

prológusként és egyben oktatórészként funkcionáló űrhajós pályát gyorsan felváltja a planéta sziklás vidéke, de miután már kezdenének azt megenni, máris egy városban folytatódik a bolygó űrült ellenfeleivel vívott harc. Át kell keltenek egyeken, a bolygó egyik hatalmas vízi erőműjén, kikötő és vídámparkon, stb. Menekülőnők kell majd egy hatalmas

éppen telepumpájátok ólommal. Az energialeasszőnák van egy másodlagos funkciója is, meghozza az ellenfél földhöz csapása, aminek eredménye egy látványos robbanás lesz. illetve a közelben lévő mozdítható objektumok és ellenfelek levegőbe röplését érhetitek el, ahonnan ismét csak rátok van bízva, hogy magateheteilen állapotukban mit tesznek a szenvedő alanyokkal. A hét fejezetet magában foglaló

es persze a légi járműből való gyilkolás sem fog hiányozni a kínálatból. Ez így első hallásra igen jónak tűnik ugyan, azon-



ban a játék élvezeti faktora nálam hozzávetőlegesen a stufi egyharmadát porgott csak magas fordulatszámon, utána sajnos elkezdett leülni, majd a játékot befejezve szinte semmi maradandó élményei nem gazdagodtam. A brutálisabbnál brutálisabb kivégzések repertoárjából is sajnos elfogy a szufla, és a játék kétharmadától szinte semmi újdonsággal nem fog szolgálni az anyag. Ezt próbálja nemiképp ellensúlyozni a vérengzéseinknek helyt adó bolygónak, a Stygianak színhelyei, amelyek meglátásom szerint kellően látványosra

A készítők a kampánymód mellett gondoskodtak egy további egyjátékos által játszható game-ról, illetve beépítésre került egy többjátékos opció is. A főmenüből elérhető Echo mód gyakorlatilag a kampány pályáit tartalmazza, amik ebben a módban egyfajta challenge-eknek tekinthetők. A cél minél több pont elérése, vagyis a minél változatosabb skillshotok elővése és ezáltal a ranglistákra való feljebb jutás lesz. Az „Echo” módban gyakorlatilag tökélyre fejleszthetitek skillshot tudásotokat, ám több élménnyel sajnos nem fog szolgálni ez a játékmód. A másik lehetőség a kooperatív élményekre építő „Anarchy” nevezetű játék, ami kettő illetve négyrészes játékelményt biztosít. A csapatoknak lehetősége van az összedolgozásra, amivel extra skilpontok nyerhetők ki. A mutáns hordák hullámokban támadnak a játékosokra, köröket képezve ezzel. A sikeresen teljesített körök után új fegyvereket vásárolhatsz, illetve a meglévő fegyvereket töltheted fel löszerezrel és a kuicsfontossággal bíró másodlagos tüzelést biztosító energiával. Sajnos klasszikus kompetitív multiplayer mód nem került az anyagba,



pedig igazán remek tömegmészárlásokat lehetett volna előidézni a koncepcióval. A fentieket összegezve elmondható, hogy a Bulletstormra tökéletesen illeszthető a mondas, miszerint nagyobb volt a füstje, mint a lángja. Ugyan az ellaposodás ellenére élvezetes órákat töltöttem el vele: mutatott újat is, de inkább tekintem egy egyéjszakás, könnyen feledhető kis kalandnak, mintsem egy maradandó alkotásnak.

Foxhound
BULLETSTORM

3/4

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: People Can Fly
Multiplayer: nincs
Online: 2-4 fő
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1



MOTORSTORM APOCALYPSE

MOTORSTORM[®] APOCALYPSE

Noha nem feltétlen aratott a kritikusok koreben osztatlan sikert az első MotorStorm, mégis úgy vélem, igazi viharos motorbombaként robbant be 2007-ben (Európában) a játékosok képébe. Full realiztikus porfelhők, igazi duborgó erőgépek, brutális engine, egy nagyon durva premiercím, melyet elsőként szereztem be a géphez, pedig a tesztelés után csak másfél évvel tettem szert PS3-ra. A folytatás nem is volt kérdéses, ellenben úgy éreztem a Pacific Rift már egy kissé árkadósabb, színesebb, kevésbé hardcore stílusvonalat vett célba, és talán az első helyért sem kellett már annyira megküzdeni, az irányítás is kissé dinamikusabb, alkalmazkodott a versenyzőkhöz, majd végül eljutottunk az Apocalypse-hez (talán stílusosabb lett volna 2012-ben), mely szigorúan tekintve már csak alapjaiban MotorStorm. A jellige lehetne talán „meg színesebb, még porgósebb, még látványosabb”, áthelyezve egy korábban kőkemény félárkád – mégis sok tekintetben realiztikus hardcore Off-Road – adrenalinbomba gyökereit a Burnout és hasonlított full árka (többek között roncsderbis) gammák világába.

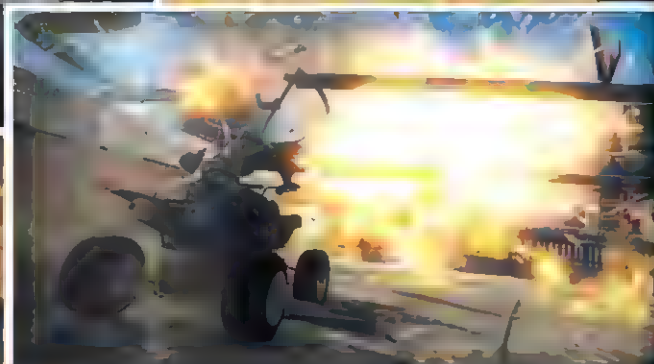
egymáson – és ha kell akár irodaházakon, vagy járókelőkön – átgázolva. Feltámad a Carmageddon feeling, legalábbis irányvonalnak nem is áll távol tőle, ám a képregényes keretsztorival megint egy másik mederbe terelték a stílust. Laza izmos csávók és tetkós punk csajsziak oltják egymást laza dumákkal, és megannyi gaggel. Újszerű – talán kissé erőltetett? – próbálkozás a sorozatban, dehogyan? 1: Mennyire tetszetős? Az szubjektív. 2: Szükséges volt-e rá? Pláne szubjektív. Saját véleményem igazat valakit? Ha igen, szerintem 1: „Tudja a fene” és 2: „Őszintén szólva nem igazán”, de legalábbis nem utal az Apocalypse egészen megújult árkaos színes porgós világától.

Brutális parti a városban, készülnek a versenyzők, 3 párhuzamos sztorivonal, kezdetben a zoldfülű Mash bőrre bújva, ami lényegében semmi mást nem jelent, minthogy mindig az első 5-ben kell végeznünk, majd ezután jön az előrehaladottabb mód részben más pályákkal, ahol a TOP 3-ban kell végezni, végül a profik pedig már csak az első

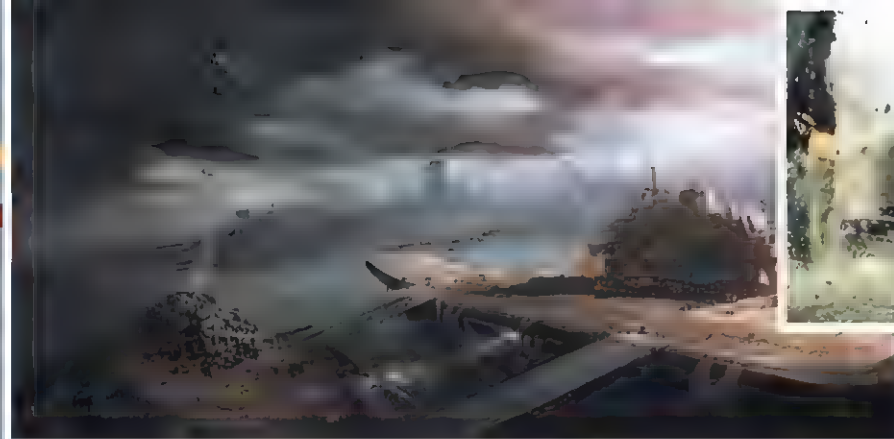
hellyel arathatnak babért. Érkezik a hatalmas anyahajó, fedélzetén a sok-sok erogéppel, majd a szárazföldre szállító komppal partot is érünk, és megkezdődik a bevezetés. Sok minden nem változott, a gameplay-nek fontos lételeme a boost, és ugyancsak lényeges elem a víz és a tűz, hiszen nem mindegy hol száguldozunk, ugyanis míg az előbbi lehűti, addig az utóbbi túlhevíti a motort. Továbbra is helyet kapott a Pacific Riftben bevezetett balra/jobbra lódlás, mely főleg külső nézetben hasznos ellenfelünk



Hatalmas metropolisz a közelgő apokalipszis küszöbén, mely egy csapatnyi elvetemült kalandlelkű hardcore veteránnak (no meg persze megannyi optimista amatőrnek) szolgál pazar bulis háttérül idei kis MotorStorm fesztiváljukhoz. A kezdetben nyugalmas kis kertvárosokat, színes kis partszakaszokat, vagy zsúfoltabb irodaházakkal tömtebb, valamint tágasabb sztrádákat hamar felváltja egy itélet-napi katasztrófa sújtotta 2012-es életkép. Osszedőlő hidak, magukba roskadó felhőkarcolók, rommá zúzott tornyok, beszakadt metróalagutak, megannyi pusztulás a végétélet közepette. Mégis egy hatalmas fesztivál, tele versenyzőkkel, akik mit sem törődnek az apokalipszissal, vigan száguldoznak



kilökéséhez. A kézifék is igen jól jön kanyarok bevitelénél, és nem győzöm hangsúlyozni mennyire fontos elemévé vált a játéknak a sok-sok ugratás, végül afféle „Point of Interest”



funkcióként belassul az akció rázoomolva a háttérben folyó eseményekre, figyelmeztetve pl. egy előttünk összedőlő toronyra, vagy hídra.

Az eredetileg 5 naposra tervezett fesztivál ellenben végül csak 2 napig tart, mert az apokaliptikus kassza felborítja a menetrendet, így a versenyzőknek végül a második nap végére menekülni kell fogniuk, mely egyben egy külön mókás kis versenyfutás lesz az idővel, át a városon, hogy még időben elérjék a kifutó óceánjárót, kimenekülve a rohamosan pusztuló városból.

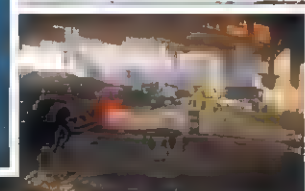
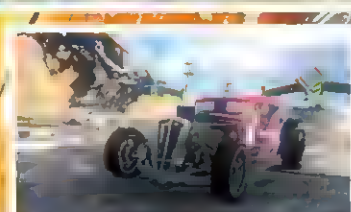
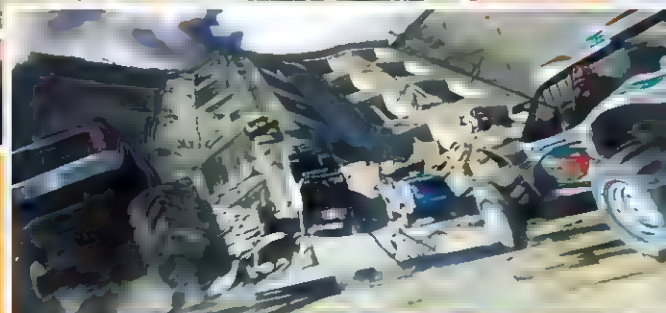


Már az első nap megkezdődik az első durva földrengés, és habár az első bevezetőpálya még egy békés kis kertvárosi furikázásnak bizonyul, az előttünk összereszkadó függőhíd romjain való átviccelés már kissé komolyabb kihívást igényel, hiszen szemünk előtt változik az út, nekünk pedig alkalmazkodniunk kell a megújult pályakorlátozásokhoz, és trükkös ugratókhoz. A futamok szerencsére éppen emiatt igen csak változatosak, hiszen ha maga a helyszín nem is annyira brutálisan sokféle, a katasztrófák egyes fázisaival gyakorlatilag 40 különböző versenyben lehet részünk, ami valljuk be nem is kevés.

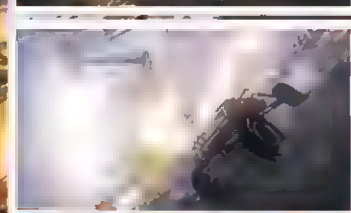
Versenyjátékoknak – pláne ilyen gyors forgó tempónál – gyakran rákfenéje az utunkba kerülő sok-sok felesleges akadály, és egy 2012-ies apokaliptikus városban pláne felmerül a kérdés, hogy mennyire leszünk képesek a romok között lavírozni. A sebesség ugyanis nagyon durva, túlságosan is. Nincs akkora presztízse, mint az első résznél, hiszen ott meg kellett küzdeni a helyes úttartással, míg fel tudtunk igazán gyorsulni, itt ellenben – főleg belső nézetnél – egyenesen szokni kell a szemünk előtt repesztő tájat. Így tekintve pedig kissé kaotikus is válik az egész, noha ehhez képest mégis egész dinamikus oldották meg a sok-sok „kiskaput” és főleg ugratót, ahogy a romok közt lavírozhatunk, és nem feltétlenül akadunk fenn mindenben. Van azért idegesítő pálya, nem is egy, mint pl. a keresztbedőlt irodaház, mikor a folyósók között lavírozva kell versenyeznünk, és kissé bosszantó, hogy sokszor mintha csak a véletlenre lenne bízva, hogy épp első, ötödikek, vagy éppenséggel még

bénábbak leszünk. Nincs nagyon lényegi hátránya ellenben az ütközéseknek, vagy egy szimpla reset-nek, hiszen minimális időkéséssel szinte rögtön akkor és ott folytathatjuk a száguldást, szinte ugyanazon a helyezésen.

A korábbi hardcore-osabb – nehéz, de tanulható – vezetés helyét tehát egy sokkal árkádosabb, és talán kicsit a véletlenre bízott játékménethozta át. Bevallom, nem örülök neki, de változnak az idők, és ez nem feltétlenül rossz, sokkal inkább csak „más”. Csakúgy, mint a MotorStorm jellegzetes, realisztikus sivatagi porfelhoja, melynek helyét egy színes kassza rajzfilmes árkádjáték vette át, mely még ha megannyi komolyabb látványelemet is tartalmaz (nem beszélve a fullon 3D támogatásról), sokak szemében még rondábbnak is tűnhet, hiszen mindez csak show, és a grafika nem (csak) a polgónok számán múlik, a stílus is igen sokat nyom latba! Az Apocalypse stílusa tehát egészen más irányvonalat vett, MotorStorm veteránoknak lehet utálni, ugyanakkor meg is



lehet szokni, hiszen kétségkívül hangulatos, és véletlenül sem rossz, egyszerűen csak más, próbál fejlődni, újat mutatni. Három teljes napos párhuzamos sztorimód, 40 verseny, 13 különböző járgány (pl. speedmóci, buggy, versenyautó, kamion stb.) különböző stílussal, egy kreatív versenymód szerkesztő opcióval, és teljes körű multi, beleértve a 16 fős fejlődő rendszerű – és egész jól működő – online módot (ahol ráadásul egy kis gyakorlattal könnyedén nyerhetünk is). Hasonló megoldást eddig pl. a Modern Warfare-ben láthattunk, hiszen az ottani rangokhoz hasonlóan itt sem csak különböző járgányok nyílnak meg, hanem különféle extra bónuszok is, melyek speciális tulajdonságokkal/lehetőségekkel vértetnek fel. Ami külön tetszett itt, hogy nem csak onmagában az első helyért érdemes küzdeni, de a versenyek előtt külön fogadásokat köthetünk konkrét riválisok ellen is. Nem tudom ki mennyire képes azonosulni a cool képregény átvetésekkel, de bizony EZ a MotorStorm: Apocalypse, keménykötésű csávók és nagymellű dögos vagány macák háborúja egy pusztuló városban. Irdatlan sebesség, látványos árkádelemek, és hangzatos DTS aláfestés, egy duborgó premicím oszlopaire építve, mely lehet, nem lopja már be magát olyannyira a szívünkbe, mint az első rész, de egy próbát mindenképpen megér!



4/5

Krisz
MOTORSTORM
APOCALYPSE

Kiadó: Sony Computer Entertainment
Fejlesztő: Evolution Studios
Multiplayer: 2-4 fős
Online: 2-16 fős
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1, DTS



HOMEFRONT

HOMEFRONT™

hazánk rabjai vagyunk

Valamikor 2008 elején játszottam egy gamével, ami bár témájának és viszonylagos egyediségének köszönhetően sok haveromnak és ismerősömnek is bejött, engem valahogy mégsem ösztökélt magas fokú ismeretségtötesre. Emé játék a 2006-ban alakult Kaos Studios fejlesztőcsapat debütáló anyaga volt, és a Frontlines: Fuel of War címet viselte – ami bár hazai és nemzetközi viszonylatban egyaránt jó értékeléseket kapott, ahhoz mégsem volt elegendő, hogy örökös helyet béreljen magának a legnagyobbak táborában. Vajon a New York-i székhelyű brigád legújabb üdvöskéje ki tud lépni a középszerűségből és be tudja bizonyítani, hogy a team képes igazán feledhetlent alkotni? Ígérjük, tesztünkéből kiderül!

A Homefront egy meglehetősen bizzar jövőképet tár elénk, melynek központjában egy megtört nemzet kilátástalan háborúja áll: 2012-ben Kim Young Il halála után fia, Kim Young-Un veszi át az irányítást Észak-Koreában, aki rögvést egybeolvasztja a kettészakadt országot és egy erős militarista államot hoz létre Nagyobb Koreai Köztársaság néven. 2015-re a gazdasági válság eredményeként az olajárak az egekbe szöknek, ami igen komoly problémákat okoz az Amerikai Egyesült Államoknak. A recesszió enyhítése érdekében a kormány szinte mindenhol kivonja katonai erőit, de még így sem tud gátat szabni az egyre jobban elhatalmasodó káosznak. Ezen eseményekkel párhuzamosan Kim Young még nagyobb hatalomra tesz szert, majd 2018-ban térdre kényszeríti Japánt, hogy velük szövetségre lépve megtámadhassa Amerikát. Ez 2024-ben be is következik: egy jól irányzott EMP bombával szétzúzzák az államok kommunikációs központját – miáltal mindennemű kapcsolatteremtési lehetőség megszűnik a hadtestek között –, majd ezt a fejlesztett állapot kihasználva Young lerohanja, és pár év leforgása alatt teljesen az uralma alá vonja azt.

2027 – napjainkban. Egy romos házban vagyunk. Körülnéznénk, hogy alaposabban megismerjük a helyet, amikor hirtelen kopogást hallunk. Az ajtóhoz igyekszünk, de azt abban a pillanatban ránk rúgják, ahogy lenyomjuk a kilincset. Három koreai katona lép be, akik egy baráti bájcsevej keretén belül a kint parkoló buszra invitálnak minket. Választási opció hiányában önként és dalolva velük tartunk (értset: leütnek és viznek), bár fejünkben motoszkál egy gondolat: lehet, hogy nem kellett volna ajtót nyitni? Mindegy, már úgys mindy. A buszon utazva rögtön megértjük

mibe is csöppentünk: a város utcáit megszállták az elnyomó koreaiak, akik könyörtelen módon embereket ölnek, nőket becstelénynek meg, fosztogatnak és minden olyan egyéb cselekményt végeznek, amik mélyen sértik a genfi (humanitárius jogi) egyezmény paragrafusában foglaltakat. Lidérces utazásunk nem tart sokáig, ugyanis az egyik



keresztelkedésnél transportjárművünket telibe bombázza egy kamion, s megérkezik a felmentő sereg. Kiszabadítóinkban az ellenállók egy csoportjának tagjait tisztelhetjük, akiknek szent meggyőződésükön kívül konkrét elképzelésük is van arról, hogy ez a kilátástalannak tűnő harc megnyerhető – de ebben a mi segítségünkre is szükség lesz!

Ezen a ponton kapjuk meg az irányítást, s ragadunk fegyvert, hogy leszámolva a vörös hadsereggel, a játék végétel diadalittasan az égbé emelhessük azt – de azért ne szaladjunk ennyire előre. Játékmenetét tekintve a Homefront egy lineáris FPS, amiben mindig csak az előre kijelölt



útvonalon haladhatunk, nincsenek alternatív lehetőségek, vagy másodlagos küldetések, mindig minden körülmények között kizárólag egy feladatra kell koncentrálnunk, egy célt



kell teljesíteniük. Persze ez nem is feltétlenül baj, hiszen ha egy game magával ragadó, intenzív és olyan sztorival rukkol elő, mint jelen tesztünk alanya, nem is kellene forradalmi újítások.

Grafikailag a Homefront a „láttunk már szebbet” kategóriába sorolható be leginkább, mert bár tény, hogy nem egy Killzone 3 szint, de csúnyának, sőt átlagosnak sem mondanám. A karakterek hozzá az elvárható szintet és a környezet kidolgozottsága is nagyjából minden területen megfelelő: A külső helyszínek kimondottan szépen festenek – már amennyire egy lerombolt ország lát képe szép lehet –, viszont a belső terek már kevésbé kidolgozottak, de szerencsére ezekből nincs túl sok a játékban. Hangok terén a Homefront nálam ellentmondást nem tűrően jelesre vizsgázott: a szinkronszínészek frankón eltalálták a figurák karaktereihez passzoló orgánusmot, az effektek, környezeti hangok mindenhol rendben vannak, a fegyverek pedig kimondottan autentikusan duruzsolnak, hogy a zseniálisan komponált háttérzenéről már ne is beszéljünk. Aprópó fegyverek. Egyszerre két mordályt birtokolhatunk az igen széles spektrumú kínálatból, melyből garantáltan mindenki megtalálja a személyes kedvencét: Az enyém (bár nem klasszikus értelemben vett kétkezi fegyver,

tokat zsebelünk be, amiket karakterünk tápolására, új fegyverek, speckó haditechnikai eszközök vásárlására költhetünk.

Mint írtam is, a multi meglehetősen addiktív, szinte játszatja magát, és ahogy egyre jobban fejlesztjük karakterünket, úgy látjuk meg milyen mély tartalom is van a Homefront többjátékos részlegében.

Sajnos minden pozitívuma ellenére a Homefront sem tökéletes játék – ráadásul több alapvető hibája is van –, s ez a tény bizony rányomja bélyegét a végső értékelésre. Legnagyobb negatívumaként a rövidke kampányt említeném, aminek teljesítése normál nehézségi szinten is alulról súrolja a 6 órát. Persze ahogy azt pár sorral fentebb írtam, a multival jócskán kitölthető a játék szavatossága, én azért nyomtam volna tovább a szingli módot is – és gondolom ezzel sokan lesznek még így rajtam kívül. Bár egészét nézve nem túl vészesen, de helyenként mégis idegesítően buta a mester-séges intelligencia, ami főleg olyan részeken problémás, amikor éles akcióhelyzet van és szeretném, ha nem egyedül kellene fübe harapatnom a RÁNK rontó vörös hadsereg összes delikvensét. Általában persze lőnek a társaim is, de célt már kevésbé találnak... A gamében rengeteg olyan szituáció akad, hogy egy nyitott ajtón nem tudunk bemenni – hiába állunk oda, egy láthatatlan fal mindaddig utunkat állja, míg társaink át nem lépnek rajta. Szintén negatívumként elkönnyvelendő jelenet volt az is, amikor a Golden Gate hidra kellett felmásznom az egyik spanom után, de az rendre leesett a mélybe, majd egy másodperc elteltével vissza teleportált élem. Ezt egy kb. 100 méteres szakaszon háromszor játszotta el! Egyébként ilyen jellegű bakik többször is előfordulnak a cuccban, van, hogy beragad, beszorul a figura, beszél hozzám, közben meg úgy brékel, mintha az áram rázná, stb., stb., – szóval akadnak ingyencségek gazdagon. Már csak egyetlen dologgal vagyok adós, mégpedig, hogy választ adjak a cikkem elején feltett kérdésre. Nos a Homefront valóban egy jól sikerült játék, de fentebb részletezett hibáinak (főleg a rövid kampányának) köszönhetően egészen biztosan nem fogja bevéssni nevét a történelem legemlékeztetőbb videójátékainak nagykönyvébe. Hangulatos, ötletes, eredeti, akciódús és kellően intenzív, ugyanakkor néhol erőltet, sőtlan, de a legnagyobb gond, hogy nem elég nagyszabású, nem elég epikus – pedig a játék témája jó alap, amire lehetett volna jobban is építkezni...



de a gyilkoló alkalmatosságok közé tartozik) az úgynevezett Goliath négykerekű monstros, ami a Bulletstorm Godzillájához hasonlóan működik: mi kijelöljük neki a megsemmisítendő célt, s ha ezt megtettük, ő is teszi a dolgát – igen komoly hatásokkal.

A Homefront a szingli módozat mellett egy nagyon jól átgondolt, és jól összerakott online részt is tartalmaz melynek legnagyobb erőnye, hogy (pl. a COD-hoz hasonlatosan) jócskán képes kitolni a cucc szavatosságát. A 32 játékos támogató multiplayerben értelemszerűen a két ellenséges fél (Koreaiak – KPA, Amerikaiak – US Army) közül választhatunk, és hatalmas területeken, akár különféle harci járművek (Pl. Hummer, helikopter, tank, stb.) volánjai mögé pattanva csapatunk össze egymással, egy igen intenzív és pörgős háborúban. Két játékmód áll rendelkezésre gyilkos hajlamaink kiélésére (Team Deathmatch, Capture and Hold), melyek közös jellemzője, hogy minden ténykedésünkkel Battle Poin-

Zumics
HOMEFRONT

4

Gameplay: 4.0
Story: 3.0
Sound: 4.0
Graphics: 3.0
Value: 4.0

TRINITY: SOULS OF ZILL O'LL

TRINITY

Souls of Zill O'll

Halálos triumvirátus!

A Dynasty Warriors szériával híressé vált Omega Force játékeit sosem tudtam igazán megkedvelni. Videojáték ide vagy oda, egyszerűen képtelen voltam túltenni magam a több száz ellenfelet felvonultató harcok irreális voltán. Az „ütöm-vágom” progikat ugyanakkor mindig is nagyon kedveltem, azoknál jobban pedig csak a klasszikus fantasy szerepjátékokat csípek. Így aztán mikor meghallottam az első híreket a Zill O'll széria legújabb tagjáról, a Trinity-ről, hogy pontosan e stílusjegyeket ötvözi, azon nyomban félretettem az előítéleteimet, és kíváncsian várta mi sül ki ebből a szentségtelen házasságból!

A Trinity roppant intenzíven nyit, ugyanis azon nyomban beledob a mélyvízbe: a normál vagy könnyített nehézségi fok kiválasztása után egy félhomályba burkolódzó, baljós trónteremben találjátok majd magatokat, ahol a felettébb unszimpatikus király sorra idézi meg a démonokat, hogy még véletlenül se tudjatok a közelébe férközni. Javában zajlik a csata, miközben a progi felugró üzenetekkel tanít meg a harc alapjaira... mire egyszer csak jön egy villanás és valami történik, mert a következő pillanatban már teljesen egyedül álltok az aréna közepén, mely örjögő közönsége egyre csak buzdítja a szemben álló vérszomjas trollt a gyilkos összecsapásra.

Miután sikerül legyőzni a torzszülöttet, szép lassan fény derül a dolgok hátterére: nevetek Areus, a gonosz király pedig valójában a nagyapátok, aki anno azt a jóslatot kapta, hogy egy leszármazottja fogja megölni, ezért apátokat kivégezte, s most rajtatok a sor, hogy bosszút álljatok. Való igaz, nem egy meghökkentő sztori, de végig képes volt arra, hogy lekössön!

Vyashion elfek, törpék és más hozzájuk hasonló, nem mindennapi lények lakta földjén kell tehát sorsotok beteljesíteni. Az igazi kalandok a már említett arénából indulnak, ahol hamar felfigyelnek a harci tudásotokra, és Liberdam városka kalandozó céhjétől megbízásokat fogtok kapni: szerezzétek meg a kuncsaft elveszett nyakékát, vagy szorítsátok vissza a lakosokat terrorizáló goblinokat. Fontos megemlítenem, hogy a településeket, sőt magát a világot sem lehet konkrétan bejárni, mint mondjuk egy Oblivion esetében, hanem úgy működik a dolog, hogy a világtérképen meg vannak jelölve a látogatható helyszínek, és azokra rábökve lehet odautazni. A városokat kézzel rajzolt, gyönyörű, de alig-alig animált háttérrel ellátott, menüpontokon keresztül fedezhetjük fel: itt lehet gyógyitalokat, új fegyvereket vagy

akár képzettség-tekerceket is vásárolni, ha mondjuk egy új támadást szeretnétek megtanulni (ezeket egyébként jutalmul is megkaphatjátok bizonyos küldetésekért). Személy szerint ezzel a fajta megoldással semmiféle problémám nem volt, mert egyrészt nosztalgiát ébresztett bennem, másrészt sokkal jobban tudtam a harcra koncentrálni.

Abból pedig igazán sok lesz, a több tíz órás játékidő 80%-ában ugyanis mást sem fogtok csinálni, csak aprítani; azt viszont pörgősen és remekül kézben tartható irányítással tehetitek meg! Ez annak köszönhető, hogy az első pár óra után, mikor megismeritek két állandó társatokat, a melák Dagda-t és a formás Selene-t (akikkel végre teljessé válik majd a hősi



tríó), egy gombnyomással, valós időben válthatok köztük, így kombinálva támadásait. A félelf főszereplő a kardok mestere, de képes az elemi mágia használatára is (pl. képes a vizet befagyasztani, vagy az éghető dolgokat meggyújtani egy jól irányzott tűzlabdával). Dagda a

puszta kezével tépi szét akár a megelevenedett fákat is, Selene pedig keccses mozdulataival, az ellenfélre ugorva szúrja beléjük törei jéghideg pengéit. Ha egyikük meghal, semmi gond, mert egy kis idő után maguktól újraélednek. A számos elágazással rendelkező erdők, barlangok, vagy akár a bányák mélyének többszintes „labirintusát”, újra meg újra meg kell majd látogatni, hogy teljes egészében felfedezzétek azok titkait. Eközben rengeteg szörnyeteg fog az utatokba állni, köztük egészen óriási főellenfelek is. A grafika eleinte nem túl szép, de érdekes módon, ahogy haladtok előre egyre szebb és szebb lesz, továbbá az egész képernyőn átsejlik vízfesték effektus igazán egyedül hangulatot képes teremteni. Bár egy kooperatív mód elért még volna és lesz, akinek hiányozhat a szabadon bejárható világ, mégis egy olyan tartalmas és szórakoztató akció-RPG lett a Trinity, amit kár lenne kihagyni!

EmThor

TRINITY: SOULS OF ZILL O'LL

4

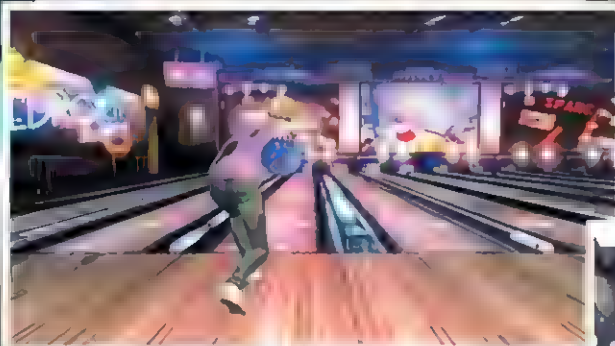
Brunswick

PRO BOWLING

Egy töketlen tekés naplójából

A „tekés játékok” az utóbbi időben nagy fejlődésen mentek keresztül. Mindez a Wii által elindított mozgásérzékelős forradalomnak köszönhető, melyben nemrég a másik két nagy konzolóriás is úgymond, „kihozta a maga variációját” erre a témára. Az új technika pedig lehetővé tette, hogy a kizárólag erre szakosodott helyiségek után, az otthonainkban is imitálhassuk ezt a remek sportot. Számítalan jobb-rosszabb játék jött már ki, melyek próbálták megörvendeztetni mind a rajongókat, mind pedig azokat, akik csak alkalmanként próbálkoztak még a bábuk ledöntésével. Azok a progik, amelyek igazán szórakoztatóak voltak, annak

a kitartó újságírónak bizony kötelessége tovább vizsgálódni (szakmai titok következik: mert imád játszani és még ilyenkor is képes abban reménykedni, hogy valami jó sültet ki a dologból). A gyatra kézikönyvön túl, az egyik menüpontban tájékozódhatunk az irányítás mikéntjéről. Itt több opció közül választhatunk. Mind a Microsoft, mind pedig a Sony gépén alkalmazhatjuk a hagyományos kontrollereket, illetve a Move-ot és a Kinect-et is. Megnézhetjük az online ranglistákat, indíthatunk rögtön egy gyors csörtét, amelyben akár négyen is játszhatunk a haverokkal vagy felmehetünk a világhálóra, hogy kiderüljön, ki a legtükösebb tekés széles-e hazában! Ha már a többjátékos opcióról van szó, ez legalább úgy zajlik, hogy nem kell egymásra várni, hanem párhuzamosan mehet a gurítás. Létezik még egy fajta minijáték is (Spare Challenge), amit gondolom levezetésnek szántak, de minden tisztelem azé, aki a fő játékmódot adó 'Karrier' indítása után még bír annyi lelki erővel, hogy további értékes percekét áldozzon az életéből erre a játékra. Mert ezt a módot is képesek voltak elszúrni! Egyfelől igen nehéznek találtam a kieséses rendszert, saját karaktert sem



köszönhették a sikerüket, hogy egész egyszerűen élvezetes volt velük a játék: a mozgásérzékelés flottul működött, így a sikerélmény is garantált volt. Nos, a jelen tesztünk alanyát képező game sajnos pont nem ilyen!

A Brunswick egésze alatt kiadott bowlingos programról mindenekelett azt érdemes tudni, hogy a névadó cégnek rendkívül széleskörű a termékkínálata, sokféle sport-felszerelést árulnak, többek közt tekéshez kapcsolódó eszközöket és ruhákat is gyártanak. Így talán nem meglepő, hogy a programban kizárólag az ő termékeik szerepelnek, úton-útfélen – amivel nem is lenne még semmi baj. Láthatunk már számtalan példát arra, hogy egy cég, szervezet, vagy híres ember (mondjuk a Tiger Woods-féle golfos anyagok) neve kizárólag marketing okokból kerül fel a borítóra, egyébként attól az adott szoftver még jó lehet. A gondok ott kezdődnek, hogy ez most egy 2007-es Wii játék portja, melynek eredeti változata már lassan négy éves. Aztán a doboz hátulján is valótlan állítások szerepelnek, miszerint „a piacon egyedülként csak ők nyújtanak áll leejtős bowling-élményt”. Azért álljon meg a menet – gondoltam ezt olvasván, miközben kapásból eszembe jutott a PSN-es High Velocity Bowling, amely köröket ver a Brunswick-féle „imposztorra”; de ne szaladjunk még ennyire a dolgok elébe.

A játékot elindítva egy igen puritán főmenüben találjuk magunkat, melynek nincs olyan négyzetcentimétere, ahol a szponzor logója ne lenne látható. Ez már tényleg zavaróan sok, de



kreatálhatsz (csak előre letároltak találhatóak), és helyszínből is kb. hat darab (pub-szerű, neonfényes, stb.) van, azok is teljesen kihaltak.

Másfelől elérkeztünk a legfájdalmas ponthoz, az irányításhoz. A gombokon kívül, a DualShock 3-at akár marokra fogva is tudunk lendíteni (a beépített szenzoroknak hála), illetve használhatjuk a Kinectet vagy a Move-ot. De egyikben sem lesz köszönet, mert annyira pontatlan a rendszer. Volt, hogy csak ötödszöre sikerült a lendítés után a golyót elhajítanom, hogy aztán az a pálya olajozottságának megfelelően róhassa útját a bábuk felé: irreálisan lassan és pont nem arra, amerre akartam. Így a sikerélmény elmaradt, és jobban belegondolva képtelen vagyok bármi pozitívumot találni ebben a

játékban. Roppant csalódott vagyok, szerintem messze kerüljétek el!



EmThor

BRUNSWICK
PRO BOWLING

Kiadó: Grave Entertainment
Fejlesztő: FarSight Studios
Multiplayer: 2-4 fő
Online: 2-4 fő
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DDS.1

1
1/2

DEATHSMILES

DEATHSMILES

Erdekes és egyben szomorú jelenség a játékvilágban, hogy az apró részletekre és a körítésre való odafigyelés jellegzetesen nem a mamutkiadásokra jellemző. Mikor találkozhatok például utoljára olyan esettel, hogy egy major által megjelentetett kiadvány sima verziója (ne téveszsen meg senkit a Deluxe Edition jelző, ebben az egyetlen formátumban jött ki Európában a cucc) az alap DVD-n felül extra kiegészítőt, soundtrack cédét és egy desktop elemeket tartalmazó 3. lemezt is tartalmazzon, mindezt ráadásul csökkentett áron? Igaz, a Deathsmiles európai kiadására jó két évet kellett várni, de az egyszerre súlyos és fajsúlyos csomag kibontását követően valószínűleg mindenki egyetért majd abban, hogy ezúttal megérte türelmesnek lenni. Már csak

versenyzőkhöz képest, hogy a csintalan boszorkányok előre és hátra egyaránt oszthatják az áldást, ezzel téve még pörgősebbé (és átláthatatlanabbá) az akciót.

Változatos formában érkező opponenseink ellen legfőbb fegyverünk az önmagában is meglepően hatékony alaptámadás, melynek gombját folyamatosan masszírozva koncentrált tüzerő alá vonhatjuk az ellent, ám ez némileg lelassítja a mozgási sebességet, ami a játéktér egészét betöltő érdekes geometriai alakzatokba rendeződő lövedékhalmozatok ismeretében válik igazán aggasztóvá. Ha már minden kötél szakad, bevethető a képernyőt letaroló több megatonnás bomba egy szusszanásnyi idővel ajándékozva meg miniket. Ezen felül külön gomb szolgál a mozgékony ellenfelek befogására, a túlélés kulcsát pedig a fenti technikák hatékony és változatos alkalmazása jelenti. Roppant humánus módon választott karakterünk habos-babos ruhácskájának és szexi harisnyakötőjének lövedékekkel való kítűzdelésétől nem kell tartani, mivel a szereplők hitboxát egy középtájon elhelyezett apró szív jelképezi. Könnyűnek azonban így sem lehetne nevezni tesztünk alanyát, a Deathsmiles már az alap nehézségi szinten is könnyűszerrel üzheti a kétségbeesés legmélyebb bugyraiba a felkészületlen játékost, aki három sérülés bekapása után már a gúnyosan vigyorgó

Continue képernyő visszaszámlálása közben gondolhatja át szánalmas teljesítményét. Szerencsére folytatási lehetőség végtelen számban áll lehetőségre, szóval elvileg akár úgy is végigvihető a cucc, ha az egyik kezded a bomba gombján nyugtatódsz, a másikkal pedig mondjuk az orrod túrod, de ettől még a kihívás mértéke cseppet sem csorbul és a motiváció is megmarad, hogy a 8 helyszínen újra és újra végigszaladj tovább tökéletesítve elért eredményed. Bár a pályák száma és a teljesítésükkel eltöltött idő (5-10 perc)

kombinációja nem fest túlságosan biztató képet a szavatoosságot illetően, a helyi és online co-opra épülő multiplayer némileg csökkentli a hiányérzetet, a szemeket pedig a gyönyörű, részletgazdag 2D-s grafika kényezteti. Az opponensek és a helyszínek is ehhez mérhetően pofásak, csak éppen egymás után vonultatják fel a japán játékipar összes létező kiiszejét, ami persze nem különösebben nagy baj, mivel a koponyává változó óriási arcok ellen zajló boss harcokat a tudomány jelenlegi állása szerint képtelenség megenni.

Gondolom a magazin olvasóinak 90%-a már a mellékelt képek láttán ásitva továbblapozott, de aki eljutott ezen sorokig és rendelkezik X360-nal, akár kipróbálás nélkül is berendelheti a Deathsmiles-t, mert egy igazán szórakoztató, szellemes és egyedi játékkal gazdagíthatja gyűjteményét.

eszgé

DEATHSMILES

4

azért is, mivel igazi hiánypótló alkotással van dolgunk, hiszen bár a Live dinamikus fejlődésének köszönhetően a bullet hell shooterek európai rajongói már kipróbálhattak pár csemegét Microsoft gépén, a dobozos kiadványok terén korántsem ilyen rózsás a helyzet.

A shmup zsánerben otthonosan mozgó Cave szakembereinek tehát elvben nem kellett volna túl nagyot villantani a magas szintű elismerés bezsebeléséhez, ám ők mindent beleadva egy a találáshoz méltó minőségű produktumot tettek le az asztalra. Az alternatív dimenzióba átkerült fiatal lányok (átlagéltkor: 14 év) történetét eliregő játék első indításakor rögtön a bőség zavara fogadja a lehetőségek tárházában elvesző felhasználót: az Arcade menüpont ugyanazt az élményt kínálja (ugyanabban a felbontásban), amivel a szerencsésebbek a játéktérkében is találkozhattak jó 4 évvel ezelőtt, míg az Xbox 360 Mode a gép képességeihez igazított szebb és kidolgozottabb látvánnyal kecsegtet, a Ver. 1.1 Arrange pedig a szabályrendszert variálja meg kissé. Emellett a korong részét képezi a Mega Black Label DLC, ami egy új szereplő és pálya mellett bevezeti a 999-es nehézségi szintet, melyet aktiválva már a legkönnyebb pálya negyedéig való elvergődés is komoly teljesítménynek számít majd (önkínzó beállítottságú emberpéldányok előnyben). Az események néhány különlegesen szemét vertikális részt leszámítva végig a horizontális tartományban zajlanak, de újdonság a korábbi

Dreamcast Collection

A sün a taxival, vagy a riporterlány a hallal?

Állítás: a SEGA-nak elfogyott a pénze, de legalábbis kaviár helyett XXL-es sajtos-sonkás pizzákkal tömik az alkalmazottakat. Bizonyítás: ha tudnék fotót linkelni ide, akkor a Dreamcast Collection minden tézisének ékebben beszélne. Magyarázat: azt hiszem túlzás és rajongás nélkül állíthatom, hogy a Dreamcast masina a számára rendelt szűkös működési idő ellenére igazi gyöngyszemekkel büszkélkedhetett a játékelhozatal terén. Sőt, továbbmegyek, ezen időszakban kerültek lefektetésre olyan alapok, amiket



sok másik AAA kategóriás cím is átvett. Emlékeztek még a Jet Set Radio cel-shaded stílusára? Vagy az Allen Front Online csatáira? Soul Calibur, Ecco the Dolphin, Shenmue – hogy csak a ténylegesen legnagyobb neveket emlegessm.

A fanyalgásom, illetve a matematikai állításom is a fentiekből fakad. A fiókomban landolt ugyanis a már fentebb emlegetett Dreamcast Collection. Ha szigorúan a számok bűvöletében és a tények neonfényével megvilágított sztrádáján haladunk, a következő információkat tudom elmondani a korongról. Négy játékot préseltek rá a DVD-re, nem alfabetikus sorrendben a következőket: Sonic Adventure, Space Channel 5 Part 2, Crazy Taxi, Sega Bass Fishing. Ez, kérem tisztelettel, röhejes, ugyanis a Sonic és a CT nem is olyan rég debütált az online mezőkön, a Space Channel van PS2-re, tehát már majdnem mindenki kipróbálta vagy bemókolta magának, a Bass Fishing meg igazából a kutyát se érdekli. Leülhet, akkor karóval hogy az ellenőrzőből is kilóg! (De rég vártam, hogy ezt a gyermeteg poént elsűthessm itt!)

Térjünk azonban le egy kicsit a fényes útról és nézzünk be a dolgok mögé, ugyanis érdekes dolgokat találhatunk a

sötétségben. A négyből legalább három játék a maga idején valamilyen szinten mérföldkőnek számított, ez faktum. A vicces és csodálatos riporterlány, Ulala kalandján nem fog az idő, még mindig egy zseniális és irdatlan nehéz ritmusjáték a REZ alkotójától. Fel, le, jobbra, balra, chu (A gomb) és hey (B) – összesen hat kombinációt kell használnunk, de mégis olyanokat fogunk szívni, ami egy porszívótesztelő becsülete is válhatna.

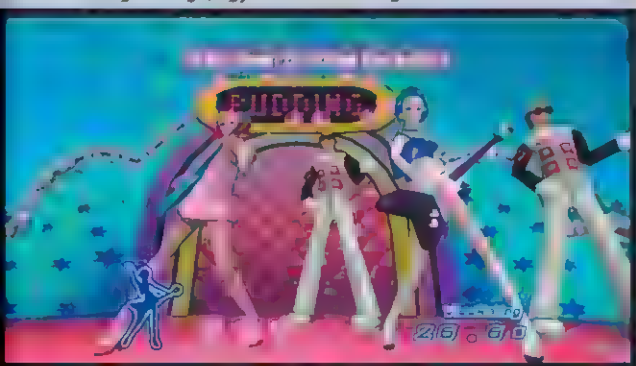
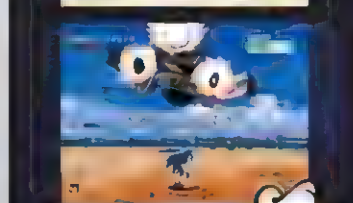
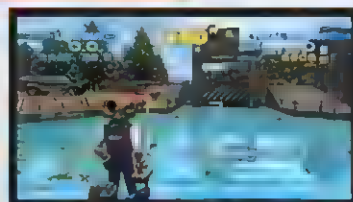
A kék sündisznó kalandja érdekesebb dolog, szénné játszottam anno a programot. Elvileg ez a PS2-re és Gamecube-ra is megjelent Sonic Adventure DX portja lenne, tehát egy kibővített verzió, de a SEGA elkövette az a kedves és emberbarát dolgot, hogy azt a tartalmat, amit extraként belepakolt azt csak DLC-ként tudjuk letölteni hozzá. Olvass a sorok között kedves japán cég. Elmondható, hogy sajnos minimális ráncfelvarrást sem végeztek a játékon, tehát a kb. 10 éves minőséget kapjuk a grafikai oldalról, ami egy „cseppet” elavult. Felmerült bennem a kérdés, hogy vajh’ miért nem a második részt adták ki? Ja, de, tudom. Az majd megy egy következő válogatásra.

A Crazy Taxi határeset. Régen szerettem, imádtam a licencelt Offspring soundtracket, szállítottam az utasokat, tekéztam

meg minden ilyesmi. A mostani kiadásban nincs kaliforniai punk zene, nem hosszabbították meg a szerződést a fenti bandával, ezért valami rettenetes lett az „új” zenei felhozatal. Elveszett a hangulat, a HD-ba való átültetés miatt érkeztek görény textúrák és pop-upok

így 10 perc után ki is léptem belőle. A horgászós játék? Lehet benne pecázni, meg halakat fogni, de mindezt gusztustalan körítés és irdatlan unalmas játékmellett. Ha mindenképp erre gerjedsz, kiadták pár éve Wii-re, ott legalább a mozgásérzékelés is megmaradt. Felejts.

Sajnos nem igazán tudom ajánlani senkinek sem ezt a gyűjteményt, mivel az összes elérhető játék már megélt legalább 1-2 kiadást évekkel korábban, ráadásul tele van neveltség gyerekbetegségekkel az egész. Ha érkezik egy Shenmue 1-2, Soul Calibur, Jet Set Radio, Ecco the Dolphin, Sonic Adventure 2 válogatás, arra gondolkodás nélkül benevezek. A „nagygyűjtők” ha akarják, majd később beszerezhetik fillérekkért, sajnos többet nem is ér a dolog.



Hpeti
DREAMCAST
COLLECTION

2

Kiadó: SEGA
Fejlesztő: SEGA
Multiplayer: 2 fő
Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DDS.1

POKÉMON BLACK & WHITE VERSION



Szerezd meg mind!... Megint!

Rohadt egy dolog a Pokémon. Emlékszem, amikor általánosba jártam, minden kiskölök erre csorgatta a nyálát, és a csipcszektől összedeszedhető tazókat cseréltettük, mutogattuk egymásnak. Az volt a nagylegény, akinek minél több és minél ritkább Pokémonjai voltak (magyarán rohadt

emberi csatlóst is, így a sorozathoz hasonlóan most sem leszünk egyedül a bajban, bár ez játékmenet szempontjából aligha számít bármit is: haverjaink, ha bajban vagyunk, ha nem, tuti otthagynak a fenébe minket rendszeresen. Ami a rajongók számára igazán fontos, az a bevezethető kis szörnyetek száma, hiszen több mint 150 új glzmó kapott helyet, melyekkel együtt a teljes arzenál eléri a 646-ot, ami igen szép szám, bárhog is nézzük.

Ezen kívül azonban aligha tudtak bármi újjal szolgálni a fejlesztők. Bár a grafika alapos csiszoláson ment keresztül a korábbi DS-es részekhez képest, ezen kívül szinte minden maradt a régi: a harcrendszer, a támadások, és úgy ahogy van, az egész formula szinte változatlan. Azonban ez még mindig nagyon sokaknak lesz csábító. Persze egy laikus könnyen dobálózik itt a szavakkal, hogy alig van újítás, hiszen „csak” 150 új gyűjthető Pokémon van, ezzel együtt már közel hétszáz. A szoftver teljes kimaxolása valami felbecsülhetetlen időt vesz igénybe, egy a témában abszolút nem jártas ember

sem mehet el szó nélkül emellett a vaskos tartalom mellett, amely akár egy tartós tejnél is nagyobb szavatosságot kölcsönöz a programnak. Persze, nem hibátlan játék a Pokémon Black (és a White, mert bár én előbbi teszteltem, a két verzió között egy-két exkluzív szörny a különbség), de az tagadhatatlan, hogy akiknek készült, azok valószínűleg maximálisan meg lesznek elégedve.

Ahogy feljebb már em-

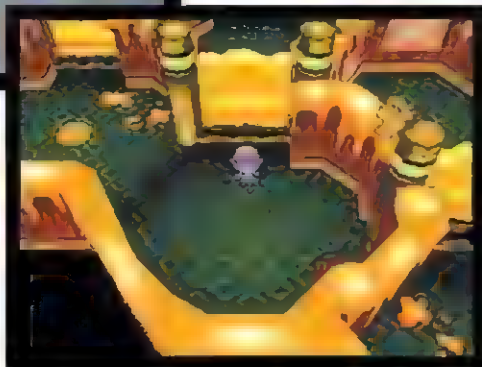
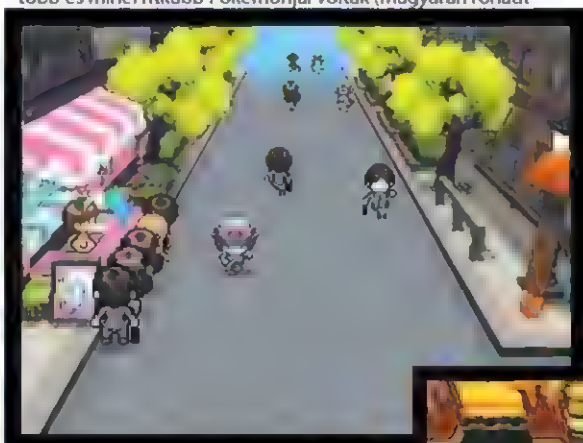
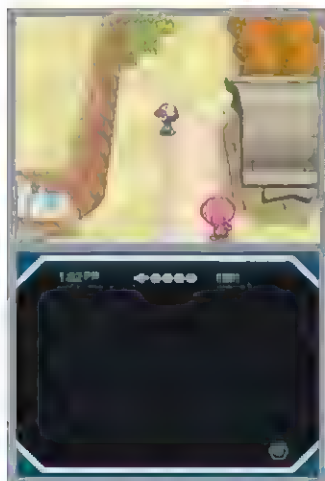
lítetttem, grafikai téren igen szembetűnő a fejlődés, ám a hangokról már nem lehet ugyanezt elmondani, nagy részük szerintem egy az egyben lett átollózva a korábbi epizódokból.

Kinek ajánlanám tehát az új Pokémont? Valószínűleg ugyanazoknak, akiknek az előzőket. A sorozat nagy rajongóinak, esetleg fiatalabb DS tulajoknak, vagy a kettő kombinációjának, az a legbiztosabb. Ha te is ilyen vagy, jó sok kellemes órád lesz a Black & White Version-ben. Aztán majd jövőre jön egy újabb rész, még 200 új alakkal, és ez is épp úgy fog porosodni a polcon, mint a korábbi epizódok.

rolmanus

POKÉMON BLACK & WHITE VERSION

3/4



sok csipszet evett, amitől akkora hátsót növesztett, mint egy kipárnázott francia-ágy). Egy generáció hierarchiáját határozták meg ezek a kis lények, és minden szombat délelőtt (ha jól rémlik akkor volt) a tévé előtt tartották a gyerkőcöket. A szerencsések ezt kinőtték, ám Japánban még mindig örületes a Pokémánia, a Nintendo konzolok legnépszerűbb szoftverei szinte mind a széria tagjai. Ha nem lenne a Wii és a DS korunk legnépszerűbb két gépe, a cég akkor is vígan elégedélne a sorozat eladásából. Szóval, bár én már nem vagyok rajongó, kellemes, nosztalgikus élmény volt egy újabb Pokémon játékkal játszani, ennyi idő után.

Bár a korábbi részekhez csak vajmi kevés szerencsém volt, azért nagy többségüket legalább kipróbálni volt alkalmam, és azt tapasztaltam, hogy a fejlesztők minden alkalommal jobb szeretnek ragaszkodni a jól bevált formulához. Magyarán sem a sztori, sem a játékmenet terén nem kell egetverő újdonságra számítani, te egy anonim Pokémon gyűjtő vagy, akinek minden álma, hogy összedeszdje a lehető legtöbb „állatkát” és a legnagyobb mester legyen. Fantázia nulla, de talán nem is ezért szeretik az emberek ezeket a játékokat. A történet elején egy professzor elmagyarázza a szükséges tudnivalókat, hogy miként kell begyűjteni, harcba küldeni, vagy épp fejleszteni kis társainkat. Aprópó társak! Annak érdekében, hogy teljes legyen a csapat, kaptunk két

GRAY MATTER

Régi vágású, igazi kalandjátékok: kevesen vannak, akik még emlékeznek a műfaj legjobbjaira. Bevallom őszintén, bár jómagam vonzódom a point-and-click játékmeneretű, gyönyörű háttérrel előttről zajló melodráma hangulatú játékokhoz, a Syberia-n kívül mégis alig ismerek párat testközelből. Szerencsémre, a Gray Matter közelebb áll, mind stílusban, mind atmoszférában az általam kedvelt

Everett szerepében, David Style professzor lelkes, ugyanakkor titokzatos neurobiológus társaságában. A legszebb, hogy még a kliséket is olyan mázban találják, amittől szerethetővé válik a kaland. A Gabriel Knight sorozat szerzője, Jane Jensen designer munkájának keze nyoma jelen van minden folyosón, bejáraton, misztikumon. A zongorakíséret, a 3D-s modellek igényes megalkotása (Samet legszívesebben, khm, másféle aspektusban is megcsodálnánk) és az átvetők tökéletesen illeszkednek a hangulatba, erősítik a játék által sugárzott, különös és megmagyarázhatatlan lüktetést...

„Ilyen pátoszos bevezető és leírás után mégis miért áll viszonylag alacsony pontszám a lap alján?” – kérdezhetitek teljes joggal. Annak ellenére, hogy hatalmas élménnyel ajándékozott meg a Gray Matter, muszáj feláldoznom a legtöbb pozitív behatásom az objektivitás oltárán, hiszen tudom, hogy ez a játék csak egy nagyon kis keresztmetszetben fog sikereket elérni. Nem csak a hangulata, vagy a műfaja miatt: hisztek vagy sem, az elmúlt tíz év alatt teljesen kifordultak önmagukból a fejlesztők és a játékosok is. A legtöbbben nem vágnak Final Fantasy-kre, több napos elakadást biztosító Tomb Raider-ekre, újabb Heavy Rain-ekre. Nem látták,

nem abszolválták saját maguk, így számukra idegen, furcsa játékok ezek. A Gray Matter pedig, a sztorin kívül minden sebből vérzik. Egyrészt, nem konzolra való: próbáltam számítógépen, ott tökéletesen irányítható és egyszerű, gördülékeny, de az Xbox 360-

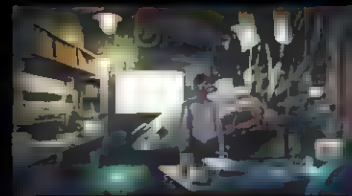
as verzióhoz tervezett körmenet nehézkes és rettentően frusztráló. Kis túlzással akár azt is állíthatnám, hogy az egész konzol-port az irányításban bukik meg...

A másik, hatalmas hiányosság, az a feladványok mérhetetlenül hanyag megtervezése: egy normális kalandjáték nem a „veddfelhasználódtomajdamásiktárgyat” szisztémára épül, hanem valódi logikai rejtvényekre, ahol ténylegesen is gondolkodni kell a továbbhaladásra.

Tíz, tizenkét óra egy olyan világban, ami az arra igényt tartó játékosnak megfelelő lenne, sőt élvezné a nosztalgizálás csodálatos érzését, hiszen a WizardBox megpróbálta újratekinteni a műfajt, de az idézés közben valami hiba csúszott a rituáléba, így a végtermék... csak kevesek tetszését fogja elnyerni. Olyan ez, mint a Donnie Darko vagy Puskin Anyeginje: kell hozzá az emberi tényező.

„Nehéz neked elmondanom, Elfogadni még nehezebb, Mikor az emberek rohannak céltalan utakon... Örült egy világ ez.”

(Gary Jules: Mad World részlet)



és jól ismert francia remekműhöz. Ez nem egy fanyar humorú Monkey Island, véres Drakula-horror... emiatt előjártam le kell szögezmem, hogy jelen tesztalanyunk olyan világba kalauzol el Téged, T. Játékost, amilhez szükséges a borongós, befodult hangulat, a megfoghatatlan magány érzete, másképpen csak a felszínét fogod kaparászni a Gray Matter igazi élményének.

A sztoriról nem szeretnék sokat elárulni, egy kalandjátéktól a lényegét venném el, ha feltárnám az egyetlen aduását, a csavaros történetet: annyit azért elmesélhetek, hogy tevékenységeink színhelye Oxford, de kicsit másabb környezetben, mint az utazási füzetekben (remélem érzitek, hogy már a helyszínválasztással is mennyi hidegséget és esőfelhőt tol lelkünkbe a játék). Illúzió, varázslat, szellemek, parapszichológia, idézés: a Gray Matter ihletel kapzsin eklektikusak. Izgalmas történet a természetfeletti rejtélyben a gyönyörű bűvész és előadóművész Samantha



Dzsek

GRAY MATTER

3

Kedő: dtp entertainment
Fejlesztő: WizardBox
Multiplayer: nincs
Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hing: DDS.1

TOP SPIN 4

2K SPORTS TOP SPIN 4

Szobatenisz

Sajnos sok emberben még mindig él az az előítélet, hogy a tenisz csak a gazdagok és kiváltságosok sportja. Abból a szempontból igazuk van, hogy valóban nem kevés pénzbe kerülnek a cipők, ütők, illetve az egész felszerelés, de ha jobban megvizsgáljuk a kérdést, sok olyan sportág van, ami ennél jóval nagyobb anyagi áldozatot követel a család részéről. Én abban a szerencsés helyzetben voltam, hogy gyerekkoromban profi leigazolt játékos lehettem, de még most, idősebb fejjel is indulok versenyeken; igaz, már csak a budapesti csapatbajnokságban. Minden idők legjobb játékosának Roger Federert tartom, de a példaképem Goran Ivanisevic, a horvát óriás. Természetesen imádom a virtuális kivételést is, bár furcsa hogy ezen a területen csak két sorozat harcol a trónért, az árkádos, könnyedebb Virtua Tennis valamint a professzionálisabb Top Spin, amelynek a negyedik része érkezett el hozzánk.

pontokat is gyűjteni, valamint edzőket fogadni magunk mellé, amik és akik játékos hatással lesznek a pontokban kifejezett értékeinkre.

Ha azonban csak egy gyors laza meccset szeretnénk játszani, természetesen ezt is megtehetjük a 25 létező játékos segítségével. A legnagyobbak kerültek bele a rotációba mind a férfi, mind a női vonalról, a teljesség igénye nélkül: Nadal, Blake, Murray, Wozniacki, Jankovics, Zvonareva (sajnos Szávay Ági nincs itt). Az online szegmens is jól sikerült, itt a létrehozott játékosunkkal indulhatunk különböző egyéni vagy páros versenyeken. Először alaposan elkalapáltak, de egy kicsit tuningoltam a játékosomon, valamint elkezdtem okosan variálni az ütéseket és már jöttek is az eredmények.

Negatívumként mindenképpen meg kell említenem az idejélmúlt grafikát, egészen pontosan majdnem bitre pontosan megegyezik a Top Spin harmadik részével. A játékosok majdhogynem felismerhetetlenek, néha igencsak furán imbolyognak a pályán, de a labda mozgásával is voltak gondjaim, nem is egyszer. Az egyszemélyes kampány sajnos hamar ellaposodik, amint egy kicsit belerázódunk a kezelhetőségbe, a gépi ellenfelek nem sok kihívást állítanak elénk. Továbbá keveslem az életből átemelt résztvevőket is, de ez talán már csak felesleges hiszti a részemről.

A játékkal eltöltött órák után eléggé felemás vélemény alakult ki bennem. Pozitívumként mindenképpen meg kell említenem a tartalmas és szórakoztató karrier módot, ahol természetesen egy új játékos létrehozásával kell kezdenünk. Válogathatunk kedvűnkre a különböző létező felszerelések és kiegészítők között, szerencsére licencelt sportszergyártók termékei közül. Azonnal megalkottam (ahogy a magyar fociban szokás nevezni) Roger „2” Federert, majd a teniszakadémia, azaz az irányítás elsajátítását tűztem ki elsődleges célul. Az előző rész kissé talán nehézkes irányítását itt felváltotta egy kellemes, valahol az árkád és a profi szimuláció közötti határmezsgyén mozgó dolog, így sikerült elég hamar belerázódnom a porgetett, nyesett és a teli lapos ütések világába. Karrierünk során természetesen cél a világranglista, amit különböző versenyekért járó ranglistapontokkal tudunk elérni. Lehetőségünk lesz tapasztalati

Az az igazság, hogy a játék sajnos a tisztességes iparmunka jelzőnél jobbat nem érdemel, sok helyen érződik a hanyagság szegény programon. Ha teniszzjátékra szeretnéd költeni a pénzed, csalódnod nem fogsz a TS4-ben, csak nem kell tőle csodákat várni. Egy kellemes, laza, valahol az oldschool és a new wave közötti sportjáték.

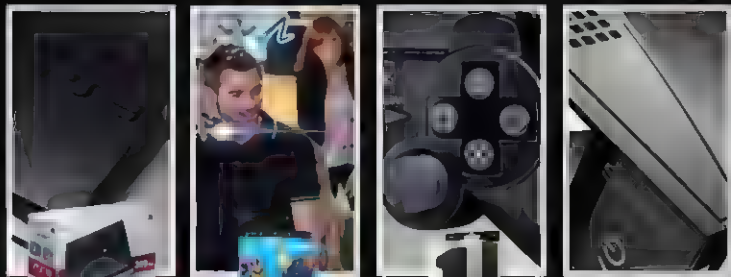
Hpeti

TOP SPIN 4

3

Kiadó: 2K Sports
Felmunkák: 2K Sports
Multiplayer: 2-4 fős
Online: 2-4 fős
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DDS.1

CONSOLE CORNER



XBOX 360 AKCIÓK

49.990.-	XBOX 360 Slim 4GB
61.990.-	XBOX 360 Slim 250GB
37.990.-	XBOX 360 Kinect Szenzor
	Használt XBOX 360 gép- és játékbeszámitás



LEGFRISSEBB MEGJELENÉSEK

11.990.-	Crysis 2
11.990.-	Need For Speed Shift 2
11.990.-	Lego Star Wars III
12.990.-	Motorstorm Apocalypse

HASZNÁLT JÁTÉK ADÁS-VÉTEL-CSERE

Hozd be megunt játékokodat
és cseréld nálunk másikra.



PLAYSTATION 3 AKCIÓK

77.990.-	PlayStation 3 Slim 320GB
16.990.-	PlayStation 3 Move Starter Pack
12.990.-	PlayStation Dual Shock 3
	Használt PlayStation 3 gép- és játékbeszámitás



KIEMELT AJÁNLATOK

9.990.-	Assassin's Creed Brotherhood
7.990.-	Need For Speed Hot Pursuit
6.990.-	Transformers War For Cybertron
5.990.-	God of War Ghost of Sparta



HÁZHOZZÁLLÍTÁS AZ ORSZÁG BÁRMELY PONTJÁRA!

**CONSOLE
CORNER**
(VIDEOJÁTÉKBOLT)

1085 Bp., Somogyi Béla utca 16.

Telefon: 06-1 - 266-4698

E-mail, MSN : info@consolecorner.hu

www.consolecorner.hu

DE BLOB 2

de blob 2

A kis gömböc esete a sötét nagyúrral

A PS3 és Xbox 360 tulajdonosok a de Blob 2 címében a 2-es számot meglátva joggal vakarhatják a fejüket, hiszen az ő gépükre az első rész nem jelent meg, csupán Nintendo Wii-re, 2008-ban. Ezúttal a folytatás Wii mellett HD-konzolokra is kijött mindenki nagy öröme, a Blue Tongue nevű tehetséges fejlesztőcsapattól.

Már az előzmény is tele volt sok remek ötlettel, a folytatásban ezt csak továbbfejlesztették. Egyébként ugyanúgy tudjuk élvezni a folytatást, ha nem játszottunk az elődjével. Comrade Black egy velejéig gonosz lény, legalább másfélszer gonoszabb Darth Vadernél. Ő a vezetője az Inkie-knek, vagy más néven az INKT Corporationnek, akik Comrade Black parancsára kiszívják a színeket az egykor vidám tarkaságban pompázó Prisma City-ből, ezáltal minden szomorkássá és ondó színűvé vált. Ezen kívül a célja, hogy csalással megnyerje a választásokat, hipnotizálja és színtelenné változtassa a lakosságot. Szerencsére van egy bátor, vidám és színes társaság, akik a hősies Blob vezetésével újra színpompássá varázsolják az egész világot, és szembeszállnak a félelmetes sötét nagyúrral, Comrade Black-kel és csatlósai. Szóval a főszereplőnk Blob, aki fáját tekintve blob. Ő egy szuper aranyos, szuper nedvszívó karakter, aki képes gömbbé alakulva gurulni, és magába szippantani színes festékeket, hogy mindent befessen, és megtöltsön vidámsággal, élettel. Van egy hű segítőtársa, a Pinky névre hasonlító rózsaszín női robot, aki mindig elmondja nekünk, hogy éppen mit kell tenni. A sztorit remek és humoros animációs filmbetétek segítségével tudjuk nyomon követni. Egy ötéves gyerek is ugyanúgy megérti, mint egy angolul beszélő felnőtt, hiszen olyan nyelven beszélnek benne, ami egyetlen földi nyelvhez sem hasonlít, szóval teljes halandzsában. Felirat csak akkor van, ha Pinky elmagyarázza nekünk, hogy mi a feladat.

A játékmenet tehát abból áll, hogy Blobbal kell gurulnunk a színtelen részek felé, amikhez elég csak hozzáérnünk, máris megtelnek színnel. Alapból mi is színtelenek vagyunk, úgyhogy mindig meg kell mártóznunk a festékes medencékben. Ha alábukunk bennük, akkor megnő a méretünk és felmegy 100-asra a színpontunk. Ahogy festegetünk, ez a pontszám folyamatosan csökken, úgyhogy mindig meg kell mártóznunk a festékben. Alapból három alapszínű festék létezik: piros, sárga és kék. Viszont ezeket lehet keverni is, így kapunk zöldet, lilát, narancssárgát és barnát. Többnyire mindegy, hogy mit milyen színűre festünk, de van, amikor meg van határozva, hogy bizonyos objektumokat bizonyos színűre kell

festeni. Ha vízbe megyünk, akkor színtelenné válunk, valamint ha elmerülünk benne, akkor összezsugorodunk. Vannak fekete színű festékes medencék, ezektől nagyon óvakodnunk kell, nem szabad beleugranunk, hisz így veszthetünk egy életet is, amiből három van alapból.

Alapvetően egy 3D platformjátékról van szó, de vannak bizonyos alagutak és csatornák, amibe ha beleugrunk, akkor 2D-s ugrálós logikái részek következnek. Itt gyakran kell meghatározott színű kapcsolókat aktiválni, amit a színek keverésével tudunk abszolválni. Igazából itt vannak csak a gondolkodósabb részek, a fenti 3D-s nem igazán nehezek. A fő nehézséget az adja, hogy minden helyszínen van általában 15 percünk, s ha ez letelik, akkor kezdetünk elől az egész pályát, vagy legalábbis pályaszakaszt. Ez elég frusztráló dolog szokott lenni, mert én szeretem bejárni a terepet, nyugodtan nézelődni, de itt mindig rohanni kell, mint a mérgezett egér. Persze azért hozzá lehet jutni extra 30, vagy 60 másodperces



időegységekhez, bizonyos feladatok végrehajtásával. Meg lehet tanulni a zúzás képességét, amivel szét lehet törni ládákat, ellenfeleket. A későbbiekben pedig még számos extra tulajdonságot tudunk elsajátítani, mint például a falon gurulás. Amerre Blob jár, ott kő a fű is, kivirágoznak a fák, akárcsak a Flower című PSN játékban.

Az irányítás nagyon egyszerű és kellemes, PS3-on Move támogatást is kapott. Egyébként bármikor be tud csatlakozni egy második játékos is, ő Pinky-vel lövöldözhet festékpátronokat, sokkal könnyebb így kettesben játszani. A Party módban pedig egymás ellen tudunk küzdeni, persze az nyer, aki több dolgot tud beszínezni.

A de Blob 2 bármilyen korosztálynak könnyed szórakozást nyújt a tarka és vidám látványvilágával, kellemes zenével, bájos humorával, könnyed irányításával, főleg ha kedveled a platformjátékokat.

karfiol

DE BLOB 2

4

DANCE JUNIORS

Dance Juniors

Táncórák gyerekeknek

A táncos játékok végelethatatlan sorába állítja be a Ubisoft legújabb, kifejezetten a gyermekeknek szánt anyagát, a kizárólag Nintendo Wii-re elérhető Dance Juniors-t. A game túl sok zavart nem fog kelteni a stílus képviselőiből álló tengerben, és igazság szerint, esélye kiténni maximum csak a célközönsége, illetve a borítóján található, figyelemfelkeltő kulcsszavak miatt lesz.

Az egyik pont, ami a szoftver megvásárlására sarkallhatja az elsődlegesen szülőkből álló vevőkört, az a rendkívül alacsony ár, illetve a játék dobozán elhelyezett és misztikus erősséggel

talán szokatlannak hathat, az a zeneszámok előadásmódja, vagyis az énekek, amit szintén a gyerekek adnak elő. Nagysikerű, klasszikus popslágerek alkotják a játék zenei repertoárját. A teljesség igénye nélkül álljon itt néhány előadó és feldolgozott számuk: Jackson 5 – ABC, Ace of Base – Beautiful Life, Hampoton The Hamster – The Hamster Dance Song, Madonna – Holiday, Kool and the Gang – Jungle Boogie, Justin Bieber – One Time, The Village People – YMCA, Los del Rio – Macarena, Hanson – Mmmmbop, Selena Gomez – Naturally, stb. Gyakorlatilag az örökzöldektől kezdve a mai tini bálványokig szerepelnek előadók.

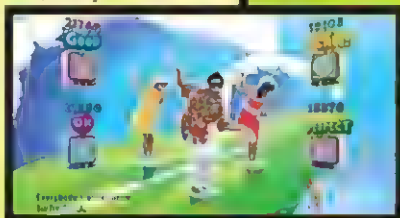
Maga a gameplay rendkívül egyszerű és egyben már megszokott, a Wii Remote-ot kézben tartva kell lekövetni a képernyőn táncoló gyerekek mozgását, illetve a felül megjelenő sziluett iránymutatását is. Az egyszemélyes mód mellett lehetőség nyílik csoportos táncra, az egyidejűleg maximálisan négy főt támogató, csapatalapú pontvadászt játékos biztosító módban. Rendelkezésre áll még egy játékmód, a „Freeze and Shake”, amelyben a táncolás mellett figyelni kell a képernyőn feltűnő jégtömböt, illetve shaker ikont. Előbbi észrevételénél azonnal meg kell állni



bíró „tanul” szó. Persze az imént említett szócskát egy-két kivételtől eltekintve szinte az összes táncolós játékra rá lehetne biggyeszteni, amikben a testünkkel lemásolandó koreográfiát teljes alakos sziluettek, látványosabb megoldásban pedig akár élő emberek jelentik. A Dance Juniors egyébiránt az utóbbi megoldást alkalmazza, még hozzá profi gyermek-táncosokkal, megtámogatva Bluebox technológiával. A játékba több mint 40 darab track került, amelyek mind-

egyike a fent említett eljárásnak köszönhetően egyedi látványtémával és háttérrel biztosítja a változatosságot. Az egyedi megjelenéshez természetesen a táncoló gyerekek is szervesen hozzájárulnak a klipenként változó, teljesen különböző kosztümviseletekkel. Sajnos a lekövetendő mozgóképanyagok

minősége elég silányra sikerült, amik leginkább közepes minőségű YouTube videókat juttattak eszembe. Ami még



a mozgásban, majd addig merev állapotban maradni, amíg a képernyőn látható a jelzés. Utóbbi jelzésnél pedig szimplán meg kell ráznunk magunkat, meg persze leginkább a kezeteinkben lévő irányítót. A játékban helyet kapott egy szűrési rendszer is, amiben a szülők csoportosíthatják a zeneszámokat aszerint, hogy egészen fiatal csemete játszik-e a szoftverrel, avagy idősebb. Ez leginkább a nehézségre lesz hatással, két csoportra osztva a fizikailag fárasztó és a könnyebb dalokat. Szintén egy, a szülőket érintő menüpontban követhetik nyomon az anyukák és apukák, hogy mennyi időt játszott gyermekük a szoftverrel, illetve hogy mennyi kalóriát égetett el azzal. Elérhető még a készítő által összeállított, témakörök szerint kevert lejátszási lista is, de a saját lista is kreálható. A Dance Juniors célját ugyan eléri, ám megoldásai ellenére mégsem lesz több egy cseppnél a tengerben.



Foxhound

DANCE JUNIORS

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Ubisoft
Működési rendszer: 2-4 fős
OS: Wii
Ár: 4800 Ft
Hagyományos DPLI

2

VENETICA

Aki a halál lányával packázik,
ne számítson túl sok jóra...

Az Ankh szeriá alkotóinak (feldolgozóinak) legújabb üdvöskéje a 16. század Itáliájába invitálja a különleges kalandokra éhező gamereket, a Venetica ugyanis egy Velencében kibontakozó akció orientált RPG, melyben a halál támogatását élvezve vehetjük fel a harcot ocsmány túlvilági kreatúrákkal szemben – egy nemes ügy érdekében. A történet szerint az alkonyvilág frissiben megválasztott mindenható ura arra készül, hogy leigázza az emberiséget átvegye az Irányítást a mi világunk felett, s a teljes pusztulásba taszítsa azt. Hatalma oly magasságokba ért, hogy már maga a nagy kaszás sem tudja megállítani, de egy bosszúra éhes amazon, ki egyaránt rendelkezik a halandók és a túlvilágiak erejével, képes lehet gátat szabni apokaliptikus terveinek. Ez az amazon Scarlett – a főhősnő –, aki szerelme elvesztése okán fogadott bosszút apjának, a halálnak, s ragadott piszkavasat, hogy leszámoljon minden gonoszok legnagyobbikával.

tudok pozitívan nyilatkozni, mivel az olyan egyszerű és bugyuta, mint egy zsák bab. Mindössze egy gomb szolgál a támadásra, ami igencsak látványtalanná és monotonná teszi az összecsapásokat, ráadásul az ellenfelek ostobák és elég könnyen meg is adják magukat.

Karakterünk több tulajdonsága fejleszthető, továbbá a misz-sziók teljesítéséből és egyéb bevételi forrásokból (ládák, kincsek, stb.) származó tokenjeinket értékes motyókra válthatjuk a lokális kereskedőknél, vagy akár fegyvereink, mentális energiánk fejlesztésébe is injektálhatjuk azokat. Érdekeség, hogy úgynevezett alkonypontok segítségével képesek vagyunk átváltani az árnyvilágba (akár a Shadowman) – amit néha kötelező szinten is meg kell tennünk, hisz akadnak olyan ellenfelek, amiket csak ebben a világban tudunk likvidálni.

És most jön a hidegzuhany: A játék grafikailag frankón úgy néz ki, mintha egyenesen a huszadik századból érkezett volna – ami persze nem feltétlenül baj, hiszen egy ronda game is lehet jó... (hatásszünet)... de a Venetica bizony még rossz is. A framerate folyamatosan rakoncátlankodik, a karakteranimáció kimondottan vicces, a térkép gyakorlatilag használhatatlan, a mesterséges intelligencia pedig egy Tesco gazdaságos turmixgép szintjén mozog: leginkább a 2009-es Turok egyik epic falljéhez (ominózus jelenet: arcomba üvöltött a tag, hogy „Follow me Turok!!!”... majd állt tovább egyhelyben és semmi nem történt) tudnám hasonlítani azt a részt, amikor egy velencei utcakölköz közöltem velem: most megmutatja, merre kell tovább mennem, majd elkezdett körbe-körbe forogni, mint valami bedrogozott japán táncológer – én meg fedezhettem fel a várost, hogy

ráljek a helyes útra. Bár megjegyzem, ha szemet tudunk hunyni azon tény felett, hogy a Venetica egy időkapcsolóból került elő, akár még el is szórakozhatunk vele pár órát (a műfaj szerelmesei akár 20-30-at is elüthetnek vele).

Ha tehát nem támasztunk túl nagy igényeket a játékkal szemben és képesek vagyunk leadni pár kategóriát a ma elvárható

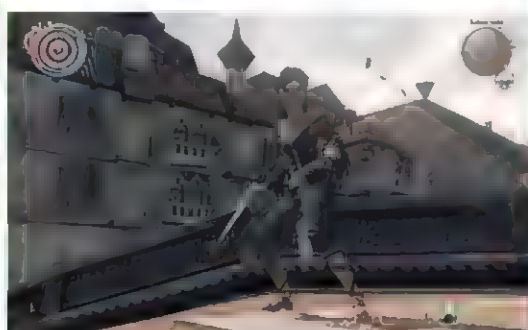
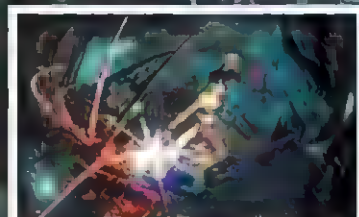
nívóból, akkor egész szórakoztató kis cuccos lehet a Venetica – persze ahogy korábban is írtam kizárólag a stílus kedvelői számára. Aki csak most nyúl bele az RPG műfajba, ne ezzel az anyaggal indítson, mert az első öt perc után egy életre elmegy a kedve az egésztől...

Zumics

VENETICA

2/3

Kiadó: dtp entertainment
Fejlesztő: Deck 13 Interactive
Multiplayer: nincs
Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1



Ez lenne hát a Venetica nagy vonalakban felvázolt sztorija, most pedig nézzük meg mit kapunk a pénzünkért, ha azt ebbe a cuccba invesztáljuk. A játékmenet a szokásnak mondható műfaji elemekkel dolgozik és leginkább a Fable szériához hasonlítható. Adott egy hatalmas, szabadon bejárható terület, melyben oda megyünk, ahova kedvünk tartja, de a játék mégis fogja annyira a kezünket, hogy mindig pontosan tudjuk, mit kell tennünk a továbbjutás érdekében: általában segítenünk kell valakiben a helyi lakosoknak, akik ezt a számunkra szükséges információkkal, tárgyakkal honorálják. A játék ezen rendszere tökéletesen működik, mert folyamatosan szinten tartja motivációnkat azáltal, hogy feladatokat ad, s nem hagy minket elveszni a rengetegben. Inventory-nkban egyébként nagyon jól nyomon követhetjük ténykedéseinket, pontosan láthatjuk mit tettünk eddig, mi az aktuális teljesítendő quest, s mi a következő cél, sőt vannak olyan varázslatok is melyek szinten segítenek, ha esetleg elakadunk egy résznél. A játékmenet tehát tényleg rendben van, de a harcrendszerről már kevésbé



TACTICS OGRE: LET US CLING TOGETHER

Tactics Ogre

Let Us Cling Together

Bizonyára akad egy pár olvasó, akinek mond valamit a Tactics Ogre név – bár ők már nagy veteránok lehetnek videojátékos témában, hiszen a cím 1995-ből ered.

Azok kedvéért, akiknek kimaradt a játék: a Tactics Ogre: Let Us Cling Together egy SNES-es RPG, melyet a Quest stúdió fejlesztett, később pedig még Sega Saturnra és PlayStationre is kiadták. Bár a Tactics Ogre az Ogre Battle sorozattal egy univerzumba játszódik, sőt, folytatása annak, a két játékot elválasztja egymástól a rettenetesen különböző stílus. A PSP-s Let Us Cling Together, ahogy azt az azonos alcím is mu-

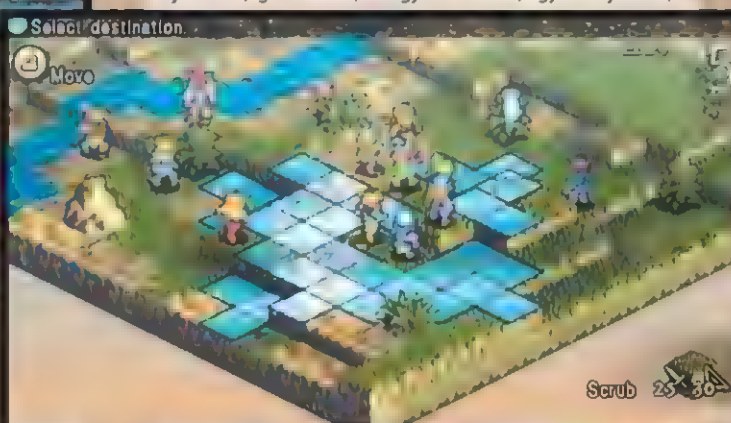
mint fordítva. Az eredeti verzióhoz képest itt történt pár csiszolás, mivel abban az ellenfelek automatikusan a legerősebb csapattagunkat támadták, és persze azzal könnyű volt leverní, ám így gyakorlatilag közel lehetetlen volt gyengébb csapattársainkat fejleszteni. Így aztán egy komolyabb harcnál, ahol egy kis csapatmunka igényeltetett, ott két erősebb harcosunk elvérzése után már fel is adhattuk a győzelem lehetőségét, hiszen a többiek akkora semmik, mint egy hámozott lufi. Na, ez az, aminek most vége van, a rendszer helyre lett rakva, így a fejlődés is gördülékenyebben fog zajlani, minden karakternél. És ha már a karaktereknél tartunk, azt még azért megemlíteném, hogy a játék akár 12 harcost is engedélyez egy csapatban, így itt erre még sokkal nagyobb hangsúly van fektetve, mint a fellebb említett Final Fantasy-ben.

Na és akkor most jön a feketeleves, az audiovizuális. Persze, a Tactics Ogre egy több mint 15 éves szoftver, így nem csoda, hogy kissé megkopott, de efelett akkor sem lehet szemtel hunyni. A kipofozott menük szépek és jók, de maga a játék még mindig úgy néz ki, mint '95-ben Super Nintendo-n, és ezt akárhog is nézem, gáz. Nem kellett volna túl sokat fejleszteni, igazán nem, de egy kis élesítés, egy-két új effekt,

tartja, a '95-ös játék remake-je, illetve gyakorlatilag újrakiadása, mivel vajmi kevés változtatáson esett át. Miért jó akkor ez nekünk? Mert Európában eddig még soha nem jelent meg a szoftver!

A portolást a Square Enix végezte, és meg kell hagyni, nagyon odatették magukat, öszintén szólva nagyon sok RPG fejlesztő megirigyelhetné azt, amit a Quest egykor összehozott, ők pedig kicsit megcsiszolták. Sőt, bár prezentációs téren nyilván nincs azon a szinten, tartalmilag mérföldekre lealázza a mai nagygépes JRPG-eket, kivétel nélkül. A készítőik szerintem nem is voltak tisztában a linearitás kifejezésével, annyira szerteágazó a sztori. Nemcsak, hogy többféle befejezés van (nem úgy, mint sok más szerepjátékban, hogy van egy ending, meg egy 100% ending, itt tetteidről, döntéseidről függően többfajta is van), de a történet folyamán is rengetegszer választás elé kerülsz, ami befolyásolja a történéseket, egészen más helyszínekre evez, más karakterekkel ismert meg. Ennek következtében aztán a Tactics Ogre többszöri újrajátszásért kiált, hiszen sose tudhatod, hol léphetsz valami olyat, mely az egész játékodat megváltoztatja.

A mechanika már jóval többeknek ismerős lesz, mint maga a szoftver, hiszen a stuff a Final Fantasy Tactics-hoz hasonló harcrendszert használ, ám nyilván utóbbi vette át a rendszert,



vagy legalább egy minimális csiszolás ráért volna. A zenékkel sincsen probléma, azok még mindig jól csengenek, és bár a hangok további része felett már kicsit eljárt az idő, most nem akarom újra leírni azt, amit a grafikánál.

Ha egy jó SRPG-re vágysz, ami hosszú-hosszú időre leköt, és nagykonzos játékok tartalmát szégyeníti meg, nem kicsit, akkor ne is keres tovább. Ha a Tactics Ogre ma jelenne meg először, audiovizuálisan kicsit újabb köntösben, vágnám rá a csillagos ötöst, mert elképesztő hangulata van, és árának többszörösét is megéri. Ám így se tudnék egy olyan okot mondani, amiért érdemes lenne kihagynod a Let Us Cling Together, mert még mindig egy igazi etalon!

rolmanus

TACTICS OGRE:
LET US CLING TOGETHER4
5

Kiadó: Square Enix
Fejlesztő: Square Enix
Multiplayer: nincs
Online: nincs
Felbontás: -
Hang: -

PLAYSTATION MOVE HEROES

PLAYSTATION MOVE HEROES

Ratchet és Clank, Jax és Daxter, Sly és Bentley: ikonikus hősök, meghatározó szereplők a PlayStation történelmében, akik most együtt egy helyen lépnek akcióba! A bejelentés után, főleg ilyen csapattal megtámogatva

jómagam is érdeklődve vártam, hogy a Sony által felkért fejlesztők mit tudnak kihozni egy ütős társulat-trióból. Címe és persze a további híresztelések alapján már tudhattuk, hogy a Move kötelező kelléke lesz a játéknak, de a mozgás-érzékelés használata jó ömen is lehet, és körülbelül az is lett esetünkben.

A három páros épp „szokásos” teendőt végzi, amikor is megáll körülöttük az idő, majd egy

féreglyukon keresztül egy közös, de általuk nem ismert világban találják magukat. Még mielőtt egymásban kezdenék el kergetni elrablásuk okát, egy ismeretlen és annak kilőta segédje tűnik fel, aki köszönti és ajnározza hőseinket. Együtt felhívja őket egy kerlingőre, hogy vegyenek részt az első Inter-Universal Hero Games-en, ahol elvárják, ki is a legjobbak legjobbjai. Ám a rosszarcúnak teljesen más tervel is vannak, amiről főszereplőink a kezdetekben mit sem sejtjenek, és a felkérést elvállalva nekiállnak tenni azt, amihez a legjobban értenek: apróbb bajnokságok keretén belül teljesíteni minden kitzőtt feladatot, ami csak az útjukba kerül.

A játék elején rögvessz szembesülünk azzal, hogy a közel 50 versenyszámban hőseink nem fognak konkrétan egymás ellen küzdeni, ezt mi játékosok úgy érhetjük maximum el, hogy egy-egy feladat teljesítésekor összegyűjtött pontjainkat a világranglistán összemérhetjük másokéval, s mint ismert, mindegyik szereplőnek más és más erőssége van, tapasztalat útján jöhetünk rá, adott helyen kit a legcélszerűbb választanunk. Négy nagyobb helyszín megannyi kisebb pályával, és részfeladatokkal terpeszkedik a korongon. Ebből hármat küllemre a hősök saját otthonának a képére készítették el, míg a negyedik a „vendéglátónk” planétájának vonásait viseli magán.

A sok teendőnk kvázi minijáték kollekciókból állnak össze, de a szó jó értelmében. Rövidek, de ötletesek, rengeteg kreativitást vittek bele, amelyek idővel minket is rendesen próbára fognak tenni. Szerencsére nem olyasmikre kell gondolni, hogy gombnyomkodás időre, vagy hasonló, rendes külső nézetű akció-ügyességi feladatok ezek. A cél mindig valamilyen módon a kis Whibble-k kiszabadítása, megtalálása, vagy édesanyjukhoz való visszajuttatása. Rendre egy robothadsereg és néhány jópofa combosabb ellenfél,

mint például egy óriásröfi támad ránk, akiket változatos fegyverarszállal küldhetünk át a ki tudja melyik világra. Lesz golyószórónk, lézerlásszónk, gránátvetőnk, felrobbantható diszkoszunk és tekegolyónk. Illetve ha a tereptárgyakat is zúzzuk, a belőlük is kihulló kék kristályokkal egy mércét feltöltve mindegyik hős híres speciális támadását elővarázsolhatjuk. A játékot ketten is lehet játszani, ami nagy segítség, főleg az ügyességet jobban igénylő diszkoszvetős és tekés küldetéseknél. Társunk nem látható, egy célkereszt képében látható ő is mindenre, csupán arra ügyelünk, hogy biztosítsunk számára elegendő munkiót.

Mint említettem, mindezek ötletesek és hangulatosak. A tekegolyót mondjuk kis idő múltán számtalan akadályon kell átlavírozunk: teleport-nyílások, gyorsítók, rámpák és egyéb ravasz megoldások nehezítik meg a labda célba juttatását. Mindezt és mindent értelemsszerűen a Move és a Navigation (vagy a DualShock 3) párosával kell kiviteleznünk, és hála annak precíz működésének, igazán élvezetes módon tehetjük meg még a nehezebb, akár elsőre lehetetlennek tűnő feladványok esetében is.

Megkötésből akad azért egy pár: vagy Jax, Ratchet és Sly választható, avagy segédjeik valamelyik misztio előtt, utána a feladat jellege, az adott fegyver típusával járó korlátok (adott számú diszkoszkorong pl.), időlimit belépése (ha van) már kötött. Amiben még néha szabad kezünk kapunk, az – ha a küldetés engedi – a feladatok sorrendjének megválasztása, az extrák begyűjtése, felfedezése, valamint a minél magasabb pontszám elérése. A továbbjutáshoz mindig minimum bronzmedált kell szereznünk, csak ezek fényében nyílnak meg további megmérettetések.

A Move Heroes nagyjából ennyit, mely főképp a Whibble-k egyre nehezebben abszolválható megmentésére szorítkozik, de mindig hoz a játékmenetbe annyi frissítést, akár csak az új helyszínek trükkös felépítésébe, hogy az ember mindig jóleső érzéssel vesse bele magát ismét. Küllemében a hangulatos a jó jelző rá, remekül illik az adott keretekhez, továbbá mindenki a maga eredeti szinkronhangján szólal meg. Egyes egyedül néhány egymást szívatós többjátékos arénát hiányoltam, a többi teljesen rendben van. Mit is mondhatnék: lehet minijáték összeállítást élvezetesebbre is csinálni, íme rá a megfelelő példa.

RBaly

PLAYSTATION MOVE
HEROES

Kiadó: Sony Computer Entertainment
Fejlesztő: Whibble Software
Multiplayer: 2 fő
Online: nincs
Rendelés: 720p, 1080i, 1080p
Rang: DD S.

4

BEN 10: ULTIMATE ALIEN: COSMIC DESTRUCTION



COSMIC DESTRUCTION



Az első és egyben utolsó találkozásom Ben 10-nel akkor esett meg, amikor meglátogattam a négyéves unoka-testvéremet: pólók, figurák, karperec és kiegészítők a kis nebuló szobájában mindenfelé. Mikor megkérdeztem, kicsoda ez a zöld dzseksis (nem röhög) srác, három perc alatt elhadtam a CN-en vetített összes rész történetét, a képességeit, az ellenségeit, barátait: egytized másodperce beállt az agyhalál nálam és inkább úgy döntöttem, mégsem követem a mai trend rajzfilmjeit...

Robobenként klónozza magát a kétkapcsolós útkadályok leküzdéséhez, valamint közlekedik a kisebb alagutakban, csak hogy néhány példát említssek. Az egész játékmenet egyfajta keveréke a platform és az akció műfajnak, az ellenünk érkező, ronda... hát, nem is tudom miket, (úgy néznek ki, mint a Pókgyilokok a Pókember-képregényekből) egyszerű kombókkal likvidálhatjuk. Életet és DNS-t – utóbbi az idegen létformák különleges támadásainak elsütéséhez szükségesek – a környezet tereptárgyainak szétveréséből nyerhetünk, de akadnak még gyűjtendő titkok, illetve fejleszthetjük is képességünket. Mivel nem igazán mondhatom el magamról, hogy tisztában vagyok a Ben 10 univerzum világával, ezért igencsak esetenül éreztem magam a karakterek társaságában: de mentésemre, nem is nekem készült a program. Pontosan ezért, fel sem hánytorgatom a HD korszakot alulról sem nyaldosó grafikát, az egyszerű játékmenetet, könnyű fejtörőket. Azt viszont nem értem, miért kell logikai buktatókba beleesni, elvenni mindenféle kreatív gondolkodást a gyermekektől:

Persze, ha bezárom egy ajtót, az élet nyit egy ablakot – pontosabban RB-aly a telefonvonalat: „Lenne még egy játék Dzsek, benten ultimét élien kozmík desztrákson, kábé holnaputánra, ma megy a futár a játékkal, jó? Koszi!” Azonnal rohantam haza, otthagya az első randlimat egy csinos lánnyal, hogy a lehető leghamarabb elmerülhessek az életérzésben. A csajszi kérdésére, hova ilyen sietősen, mondtam,

hogy bentenes játékot kell tesztelnem (majd kiengeszteltem valami dudvával... ha még találkozunk).

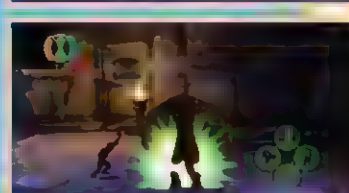
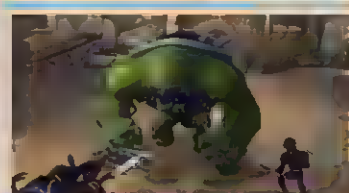
Ben Tennyson átlagos kolyok, akinek a legnagyobb problémája a házi feladatok elkészítése, ám másik életében Ő Ben 10,

a világ megmentője! Speciális képessége, hogy fel tudja venni különböző idegen létformák alakját, ami a játékban a feladványok megoldásához vezető kapu kulcsként nyilvánul meg. Dinó-formában falakat rombol, teknősként lebeg kicsit,

egy szobában voltam, ahol a rácsot a padlón található gomb lesúlyozásával lehetett működésbe hozni. Mondom oké, váltok Robobenre, klónozom magam és megyek tovább... hát nem, pedig ez is tokeletes megoldás lehetett volna, helyette viszont kénytelen voltam a fejlesztők által irt forgatókönyvet követni, vagyis dinoszauruszként rátolni a nagy fémketrecet. A gombkiosztást is jól megvariálták a készítők, legalább egy óra kell, míg

a gyorseléréseket megtanuljuk. ezen kívül, nem találtam más kivetni valót a Cosmic Destruction-ben – szigorúan gyerekefjével nézve. Azoknak a gyerkőcöknek, akik odavannak Ben 10-ert és Anyucinak, Apucinak, esetleg a nagyobb tesónak van valamilyen konzol a birtokában, bátran ajánlom beszerzésre a szoftvert, ok jól fognak szórakozni vele. Végezetul, a pontozás... nos, úgy döntöttem,

kiegészzek egy közepesben, de a szám releváns érték a játékos életkorától és rajongói hajlamától függően.



Dzsek

BEN 10: ULTIMATE ALIEN: COSMIC DESTRUCTION

3

Kiadó: D3 Publishing
Fejlesztő: Papaya Studios
Multiplayer: nincs
Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

KNIGHTS CONTRACT

Knights Contract

Mikor két karomba zárlak, szívemből elillan a bánat



A főszereplők sorában egy elétkozott, halhatatlanságra kárhoztatott, majd lovaggá avaszkodott ex-hóhér és egy kölcsöntestben reinkarnálódott, korábban kivégzett, csinos boszorkány, emellé középkori európai környezet és egy kombókkal operáló, a Devil May Cry játékok high-score alapú szisztémáját követő játékmélet – mindez a klasszikus hack'n slash zsánerbe olva. Ezek azok a legfontosabb információk, amiket a Namco Bandal Playstation 3-ra és Xbox 360-ra megjelent játékról korábban tudni lehetett. Azt hiszem, ha egy kicsit is vonzódasz az olyan kaszabolós stúfókhoz a közelmúltból, mint a God of War III, a Darksiders, a Castlevania: Lords of Shadow, vagy a Dante's Inferno,

most felkaptad a fejed, és érdeklődve olvasol tovább, vajon egy újabb szórakoztató és minőségi produktummal gazdagodott-e tovább a közkedvelt játékcsalád.

Én a kategória rajongójának tartom magam, így mondhatni szélesebben tértem haza a tesztelésre frissiben megkaparintott szoftverrel, és minden mást félredobva vettem bele magam a kalandba. Azt kell mondanom, az első két-három óra olyan önfeledt élvezeteket hozott, hogy lelki szemem előtt máris

kövér, előkelő pontszámok jelentek meg, melyeket a cikk végén, az értékelőben kívántam elhelyezni...

A Knights Contract története nagyon érdekes helyzetet vázol fel. Megismerkedhetsz a két főhőssel: a nagydarab Heinrich-vel, aki a sztori elején hóhérkodással keresi kenyerét, valamint kicsivel utána a szépséges Gretchennek, akiről hamar kiderül, hogy jól ismeri a férfit – ő volt az, aki a nőt egy évszázaddal korábban kivégezte. A sötét középkor Európájában játszódó sztori csavaros és érdekes alapszituációba helyezi a játékoszt: a nő és a férfi sorsa összefonódik, mégpedig elválaszthatatlanul, egy olyan szerződésnek hála, ami kényszerből kötötték meg. A sérülékeny Gretchennek egy védelmezőre van szüksége nagyszabású tervel kivitelezéséhez, Heinrich pedig elkeseredetten akar megszabadulni az őt sújtó örökélet átkától.

Ennél többet tényleg csak azért nem szeretnék elárulni a részletekből, mert egyértelműen úgy érzem, a történet ebben a játékban a legerősebb mozgatórugó.

Ami viszont hátrán elmondhatok, az egy jópofa ötlet, ami ezt a cuccot kifejezetten egyedivé teszi kategóriájában belül: a player Heinrich irányítását kapja, akire az ellenfelek hordáinak legyőzésén

túl még egy komoly feladat hárul – meg kell védelmeznie Gretchen életét is. Kettejük szövetsége pont erre épül: a férfi soha nem halhat meg, egy kis erőfeszítéssel még akkor is visszatérhet az életbe, ha történetesen darabokra szaggatták a testét. A gyöngé nő ugyanakkor véges életerővel bír, ezért a hóhér-lovagnak nem lesz egyszerű dolga az Intenzív harci helyzetekben: nem csak magára kell odafigyelnie, hanem a gép által irányított és önállóan harcoló társára is, tehát nem mehet neki ész nélkül a pokolfajzatoknak.

A saját életerő-csikkal nem rendelkező Heinrich szükség esetén oda tudja magához hívni (egy gomb nyomva tartásával) Gretchent, akit a karjába is vehet. Amikor hőseid ebbe az Intim szituációba kerülnek, a nő felgyógyul. Ilyenkor nem tudsz támadni, csak menekülni. Ha túl messze kerülsz partneredtől, az kétségbeesetten utánad kiabál, és ilyenkor nem is lehet



varázsolni. Az elvörösödő képernyő azt jelzi, hogy egy bestia elkapta a nőt, tehát azonnal meg kell mentened, egyébként Game Over.

A harcban időnként elhulló lovagot mindig vad gombnyomkodással (20 másodperc, fogsz anyáznál rendesen!) tudod visszahozni az életbe.

A gyilkolásra és védelmezésre épülő játékmélethez kellőképpen felhasználóbarát, szerencsére nem igazán bonyolult kezelés társul. A Heinrich eszköztárát jelentő kétféle ütéstípus, és az elkapásból továbbfűzhető támadások mellé színesítő elemként jönnek be a Gretchen segítségével előhozható varázslatok, melyekből a játék során többféle is szerezhető, de egyszerre csak négy illeszthető be a gombkombinációkkal aktiválható kezelőfelületbe. A mágiaknak van egy adott visszatöltődési ideje, tehát nem lehet korlátlanul bevetni őket, és a leölt kreatúrákból beszippantott orbok segítségével több fokozatban fejleszthető is erősségük. Ezen túl mindkét karakter – időnként – képes előhozni egy olyan extra támadást is, mely elsőprő erővel, kivédhetetlenül csap le az ellenfelekre, viszont ezt csak akkor tudod elsütni, ha a mágia-csikkod maximumra van töltve, szóval



a gyökér operatortól és a borzalmas kameraállásoktól; 2 – ugyanakkor be-nulsz meg és esel darabjaira, közben a boss kiüti Gretchent a pályáról; 3 – azt sem tudod mi történt, csak hirtelen Game Over. Hihetetlen, de esélyed nincs a tudatos győzelemre, sőt olyan



értelmes takarékoskodni vele. Mint említettem, a game egy a DMC-ből ismertté vált „ranking” rendszert használ a kombók és a küzdelem értékeléséhez. Ez a szokásos D-C-B-A-S szisztémára épül, azaz minél összetettebb és kacifántosabb kombinációval küldöd vissza az ellent teremtőjéhez, annál magasabb pontszámot zsebelhetsz be. Ezen felül lehetőség van mindenféle látványos kivégzésekre is. A program a pálya végén értékeli teljesítményed (pontozással), amibe például az is beleszámít, hogy egy helyszínen hányszor haláloztál el.

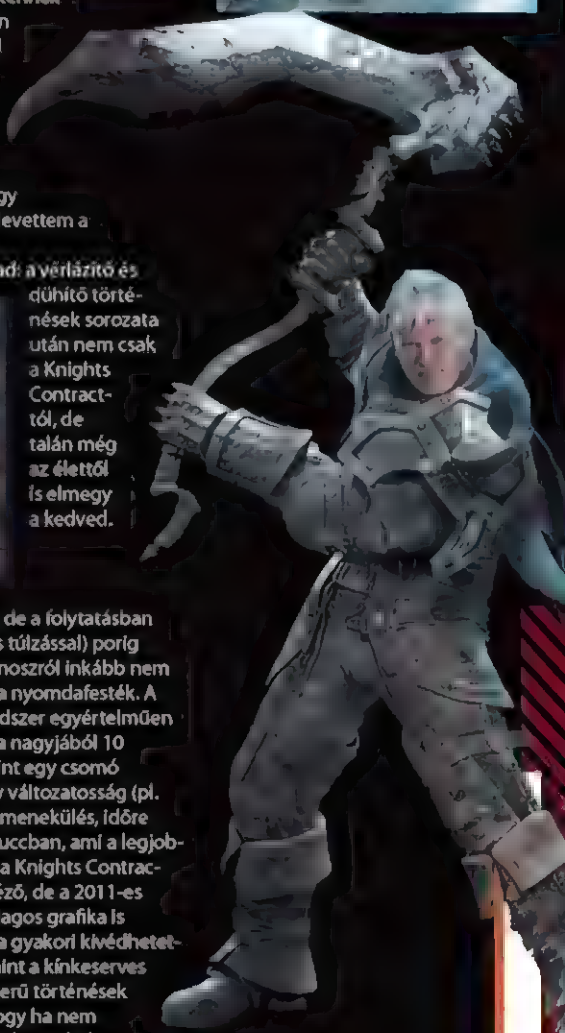
Mint említettem, a játékkal eltöltött első pár órában egyértelműen kellemes hangulatban telt. A kaland egy németalföldi hangulatú faluban indul, majd ezt követően további vadregényes, változatos fantasy tájakra jutottam el – sőt két főellenséget is legyőztem. A boss harcok a „pattern – power – QTE” szentháromság jegyében zajlottak: betanulod, mit mikor vetnek be, erőből levered őket (van vagy 7-8 HP-csikjuk), aztán egy brutálisan látványos gombnyomkodós sorozattal kivégzed a dellikvenst. Az első felszisszenésem egyébként a QTE-részeknél volt: ezek során ugyanis mind-össze EGY másodperced van, hogy EGY alkalommal lenyomd a megfelelő billentyűt, vagy meghúzd a szükséges analóg kar irányt. Ha elrontod, újra el kell páholnod a bosszt, bár most már csak 2-3 HP-csikot levéve. Tudom, hogy a játékosok képességei és ügyessége változó, de mégis le merem fogadni, hogy mindenki, aki idáig eljut, az legalább 4 alkalommal ront majd bosszónként – szóval nem árt, ha beveszel egy erős nyugtatót. (Itt jegyezném még meg, hogy a game kizárólag egyjátékos módban zúzható, azaz nem került bele co-op multi.)

Aztán beütött a katasztrófa: elérkeztem egy bosszhoz, ahol valami olyan istentelen blödséget tapasztaltam, hogy majdnem a kontrollerrel törtem rípi pályára a lemezt! Egyszerűen az történik, hogy vagy a dizájnerek szórtak nagyon el valamit, vagy a



érezéed lesz, hogy téled függetlenül történnek az események! Ez a kellemetlenség aztán egyre többször előjön a sztori közepétől kezdve, finoman szólva is megalázva az addig felépített frankó játékelményt. Volt, hogy csak nyomkodtam a gombokat, mint egy idióta, máskor ötven próba után sem voltam képes túljutni egy helyen, aztán hirtelen egy pillanat alatt levettem a boss minden energiáját. Erőthetetlen...

A kellemetlen mélyülésekből túl sok akad: a vérlázító és dühítő törté-nések sorozata után nem csak a Knights Contract-tól, de talán még az élettől is elmegy a kedved.



A kaland eléggé jól indult, de a folytatásban a game nem is egyszer (kis tűzással) porig rombolt mindent – a főgonoszról inkább nem is szólok, mert nem tűrné a nyomdafesték. A sztori és a könnyű harcrendszer egyértelműen mellette szól, mint ahogy a nagyjából 10 órás szavatosság is, valamint egy csomó olyan egyedí ötlet és király változatosság (pl. szereplőváltogatás, társas menekülés, időre menő feladatok) is van a cuccban, ami a legjobbak közé emelhetné volna a Knights Contractot. Még a normálisan kinéző, de a 2011-es igényekhez mérve csak átlagos grafika is elfogadható. Ugyanakkor a gyakori kivédhetetlen, ostoba szívatás, valamint a kinkeserves tehetetlenség a véletlenszerű történések miatt annyira idegesítő, hogy ha nem lettem volna kíváncsi a történet végére,

legszívesebben atomjaira tapostam volna a játékot.

tesztelők voltak figyelmetlenek, de előfordul, hogy olyan védhetetlen helyzetekbe kerülsz, aminek mindig idegtépő halál a vége. Nem igazán lehet ezt másképp megfogalmazni, csak úgy, hogy olyan változók teljesülnek egyszerre, amiknek nem szabadna, azaz hiába csinálsz bármit, egyszerűen csak benyá-lod a keserűt, mert: 1 – nem látod rendesen a történéseket

 Martin

KNIGHTS
CONTRACT

Kiadó: Namco Bandai
Fejlesztő: Namco Bandai
Multiplayer: nincs
Online: nincs
Feltöltés: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

3

FIGHT★NIGHT CHAMPION

HARAPD LE, MINT TYSON!

Boksz. Tesztoszterontól duzzadó férfiak arccsontokat nem kímélő küzdelme a ringben. Az elmúlt hónapban pont nagyon a sport lázában éltem, hiszen egy hét alatt néztem meg Christian Bale és Mark Wahlberg új filmjét, a Harcost, Robert De Niro klasszikus Dühöngő Bikáját, valamint a Milliós Dolláros Bébít. Emlatt aztán nagyon örültem, amikor RBaly engem bízott meg az EA bunyós Fight Night szériájának legújabb üdvöskéjének tesztelésével. Az új Fight Night nagyon sokban különbözik elődjétől. Bár a negyedik rész

megreformálásért kiállt. Ezt most, 2011 márciusában kapta meg. A Fight Night Champion forradalmat hozott a szériába, és újabb löketet adott neki, megújult erővel beküldve harcosait a szorítóba.

A legnagyobb újdonság, ami nem csak a Fight Night, de az EA Sports sorozatban is szokatlan, az a kidolgozott sztort elénk táró Champion Mode. A történet főszereplője egy kitalált bokszoló, Andre Bishop, aki rendkívül tehetséges,



már a kur-rengenerációs konzolokra készült, mégis úgy éreztem, túl sokban támaszkodik a korábbi epizódok hagyatékára, és bár továbbra is remek játék volt, a séma

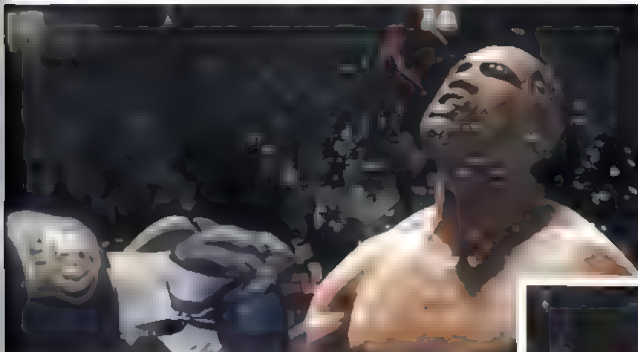
ám nem hajlandó úgy táncolni, ahogy mások füttyölnek. Így valaha fényesen tündöklő karrierjét a börtön rácsai mögül kell újra felépítenie, hogy neve újra annyit érjen, mint egykor. Bár maga a sztort kissé klisé és kiszámítható, prezentálása olyannyira profi, hogy egy hollywoodi produkciónak is elmegetne pár jelenetével. Arról nem is beszélve, hogy egy sportjátéknál már az is több





mint kielégítő, hogy egyáltalán van. Bár olvastam korábban, hogy a Champion rendelkezni fog történettel, a fejében valami sokkal gagyibb és sokkal elhanyagoltabb élt, mint amit maga a játék végül produkált. A Champion mód jó 6-7 órára le tudja kötni a játékost, ami a mai programok hosszát tekintve teljesen korrekt, mivel ez elsősorban továbbra is egy kedves kis ajándék, mintsem a szoftver lényege.

Ami tényleg számít, az ugye maga a boks. A játékmenet rengeteget fejlődött, szinte újraépült, ráadásul kizárólag előnyére. A negyedik részben az ütések csak a jobb analóg karal voltak behozhatók, ezúttal ez újra lehetséges a gombokkal is, ami ugyan továbbra sem olyan pontos, mint a karok (nem is lehet az soha), de egy jó extra azok számára, akik nincsenek annyira megbarátkozva az analóghasználat-tal, és jobban ragaszkodnak a gombokhoz. Az ember azt gondolná, hogy mivel az ütések újra elérhetőek a négy



gombbal, ezért nyilván kevesebb van belőlük, mint eddig. De valójában ez egyáltalán nem így van, sőt, a pofonok száma rendkívül megnőtt az előző részhez képest. Pont ez az, amiért bár a gombokkal való bunyó lehetséges, azok, akik azt választják, egy sokkal nehezebben betanul-ható funkció mellett döntenek. Persze maga a mechanika nem változott, a lényeg ugyanaz: jól időzített elhajlások, védekezés, és sok-sok pofon. A küzdelem során két mérőt kell figyelnünk a stamináét és az életét (utóbbi automatikusan ki van kapcsolva, de én javasolnám a bekapcso-lását, mert nem árt, ha a játékos tudja, hányadán áll). Előbbi különösen fontos, hiszen soha nem szabad túlhajszolni ma-gunkat, úgy könnyen sebezhetőek leszünk, és egy jól irányzott ütés akár végzetes is lehet számunkra. Általában, ha valaki a földre kerül, van lehetősége felkelnie, ha tud. Ám bizonyos esetekben kaphatunk akkora pofont, amitől azonnal kifeszünk, és ott is maradunk. Ezek többnyire csak alacsony staminánál szoktak előfordulni, de az egyik meccsem egy ilyen ütésnek köszönhetően, mind-össze nyolc másodper-cig tartott.

Ha megbarátkoztunk a játékmenettel, és Bishop kalandjaival



már végeztünk, akkor vár ránk az igazi küzdelem. A sorozat jellegzetes Legacy módja is visszatér, ahol a bokszoónkat suttyó amatőr szintről kell felturbózní egészen a világbajnoki címig. Bár itt nyilván nincs a Champion módhoz hasonló (vagy egyáltalán bármilyen) sztori, de itt személyre szabhatod hősödet, és te magad egyengetheted

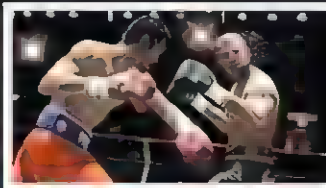
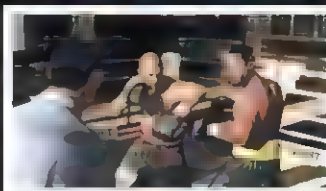
karrierjét (a Champion módban gyakorlatilag csak bu-nyóznod kell). Ha az egyjátékos mód már a könyökünkön jön ki, és a legprofibb gépet is olyan rondára verjük, hogy még a vak oroszlan is sírva enné meg, mind helyi, mind online multiplayer rendelkezésünkre áll, hogy megmérgethessük magunkat mások ellen. Előbbiben az az érdekes, hogy a két játékos miatt egy másik, sokkal jobban használható kameranézetet alkalmaz, mint az egyszemélyes, illetve online játék. Az eredeti kameranézettel sincs semmi gond, de a bíró gyakran beáll a képbe a legnagyobb akció közepette, és ez oldalnézetből szerencsére ritkábban fordul elő. Azonban persze az online mód is minden igényt kielégítő lett, hiszen nem csak rengeteg harcban, akár bajnokságokban is részt vehetünk. Ráadásul gyakorlásra is lehetőségünk van, így online taníthatjuk, készíthetjük fel egymást az igazi, kemény küzdelmekre. De a netes harc már csak a hab az amúgy is épp elég diszes tortán, a több mint 50 bokszoó, és 10 fölötti pályaszám épp elég sokáig le fog kötni mindenkit. Pláne, hogy az egyes súlycsoportok között hatalmas különbség van, mind irányításban, mind sebességben és erősségben, így aztán a különböző harcosok betanulása is sok időt fog igénybe venni.

A Fight Night Champion minden túlzás nélkül az egyik legszebb játék a polcokon. Döbbenetesen élethű az ember-ábrázolás, és a mozgás, a mimikáról nem is beszélve. Már az elején is szembetűnő volt a látvány, de az első lassított vis-



zajátásánál, amikor láttam, ahogy a péppé vert Tyson feje teljesen berezonál az ütéstől, az valami egészen lenyűgöző volt. Minden egyes apró kis izzadság- és nyálcsopp látszik, a zseniális hangoknak köszönhetően pedig szinte éreztem, ahogy bezúzzák az arcomat. És nem csak a hanghatások lettek jók, a kommentátorok is remekelnek, sőt, talán a sorozat többi részéhez képest szokatlanul jók a közvetítések, pedig erre eddig sem volt panasz.

Az új Fight Night jött, látott és győzött, méghozzá kiütéssel. Az EA Sports-nál megmutatták, tudják még, hogyan kell felrázni, egy már amúgy is a toppon lévő sportsorozatot. Min-dent továbbfejlesztve, amit az előző részek bejáratáltak, remek történettel és rengeteg tartalommal megpakolva, azt hiszem bokszejongó szem nem marad szárazon. Akár szeretted a korábbi részeket, akár nem, bátran ajánlhatom az új Fight Nightot, mert ez egy olyan K.O. amitől még egy darabig biztos nem térünk magunkhoz!



Avagy, mi böki a csőröd JediEcoval

„Gyógyító” toll

avagy hazugság-e, ha nem mondják el?

„A sajtó jobbára csak tüneteket tár föl, nem ad teljes látteletet, mély diagnózist és főleg nem jut el a terápiáig – de szimulálja mindezt, miközben a beteg nem szimuláns.”

Bodor Pál: A kíváncsiság mestersége

Mire is képes a sajtó? Bodor Pál (magyar szerkesztő, költő, közíró, műfordító) találóan az egészségügyhöz hasonlítja, amely nem végez teljes körű szolgáltatást. De valóban így van ez? Ténylegesen elmondanak nekünk mindent, és ha nem, az már hazugság? Tényleg csak a felszínt érintik, eltűnt volna a sajtó őszinte, mélységet érintő, feltáró funkciója? Talán. De inkább morfondírozunk el rajta kicsit.

Petőfi naplójából, amit derék költőnk beleírt: „Landerer nyomdájá legközelebb volt hozzánk, oda mentünk...”, hogy a sajtót lefoglaljuk.” Azóta ez a szó átalakult. Sőt. Misztifikálódott, mint annyi más kifejezés az elmúlt évtizedekben. Ha úgy tetszik: egy „gépezetet” jelez (nem csak a mechanikust), de az újságírás nem egyenlő a sajtóval. Annak csupán része. Hogy mennyire becsült része, az korszakonként más és más.



Mi is a sajtó? Véghe-Alpár Sándornak van egy idevágó passzusa, „A műveltség gyanúja” c. művéből. Véleménye szerint, sokan még mindig a hetedikes tankönyv szerint értelmezik ezt a szót. Tizenhárom-tizennégy évesen, még kellően naivan olvas az ember. Nem keres áttételeket, egyértelmű szavak mögött bujócskás tartalmakat. Azt olvassa

Mi a sajtó feladata? A törvény szerint az, hogy tájékoztasson, hiteles képet nyújtson, segítse, ne sértse egyesek érdekeit, hogy a valóságnak megfelelően, gyorsan és pontosan tájékoztasson.

A sajtó feladatai közé tartozik a jogok (véleménynyilvánítás, mások véleményének meghallgatása) kibontakoztatása, a hatalom ellenőrzése és az informált közélet kialakítása. A sajtó véleményeket, nézeteket karolhat fel, ám gyárthatja is azokat, emiatt a lapoknak által reprezentált nézeteket semmiképp sem szabad teljes mértékben a köz véleményével azonosítani. Az elektronikus sajtó elterjedésével, a nyomtatott sajtónak fel kellett adnia hírközpontosságát, és az úgyne-



censorship sucks



vezett magyarász műfajokat kellett erősítenie, hogy a hírek áradatában élő olvasót segítse az értelmezésben. Már a hírek sorrendjének tállásával manipulálni lehet az olvasót, nézőt, hiszen már az is befolyásolás, miből csinálunk hírt, ahogyan manapság mondják ronda szóval, mit „tematizálunk”, miről akarjuk, hogy a fogyasztó gondolkodjék, hogyan tálljuk, milyen terjedelemben. És pontosan erről szól Bodor Pál is, hogy a sajtó mit hogyan táll, és milyen terjedelemben.

Egy jó orvos felismeri a betegség forrását, elemezve a szimptomákat, megoldást, gyógymódot talál. Hasonlóan jár el az újságíró, miközben híreket transzplantál tintás hegyű szikéjével a befogadó tudatába (a műhibák itt éles ellentétben az orvosokkal nem halálos, viszont sokakat, akár az egész országot érintő szövödményekhez vezethetnek). Az idézet egy igen zsúfolt várótermet jelenít meg előttem, ahol a kardiológus náthát kezel, az idegsebész aranyérműtöt ír fel, az oxológus pedig a vesetálat ürítgeti a vécébe. A sajtó által közölt művek jó része ilyen módon készül, majd kerül az olvasó kezébe, végül elfoglalja méltó helyét a már említett illemhely makramézott falí újságtartójában. Miért? A legvalószínűbb válasz: mert a fogyasztói társadalom egyik alappillére az, hogy tagjai irányíthatók, érzékelésük, véleményalkotó készségük befolyásolható, koncentrállható, vagy éppen korlátozható. Ugyanakkor maga az olvasóközönség, mint kommunikációs partner, kinyilváníthatja - és meg is teszi - tetszését, nemtetszését a tartalommal illetően. Nyilván ahhoz alkalmazkodunk, aki 1. pénzt hoz, 2. aki révén népszerűbbek leszünk, és mivel a verseny szorosabb, mint egy amúgy is forgalmas fehérneműboltban, ahol végkiárusításkor kilóra árulják a fekete csipkés melltartót, törekedni kell arra, hogy elnyerjük olvasóink legbelső bizalmát. Ezért gyakran van úgy, hogy egy cikk nem tartalmaz semmit az igazi hírből, csak azt, ami a potenciális célközönséget érdekelheti, azt is butított formában, nehogy a sok szinonima, metafora és szinesztézia folytán elfáradjon a munkától és egyéb nemesgázoktól gyötört agyvelőnk.

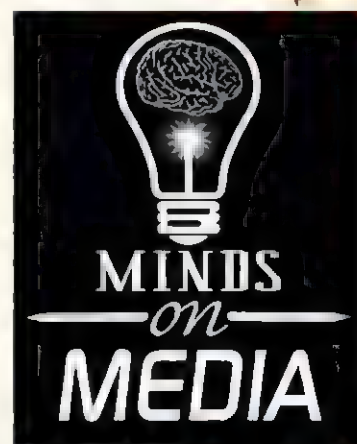
A fecsegés szinte mindennapos jelenség az ember életében, és a hazugság és a bullshitelés (talán a mellébeszélés lenne a helyes magyar megfelelője, de az sem teljesen) a manipulálás eltérő eszközei; a folyékony semmitmondás bevett eszköze. Viszont sem a fecsegés, sem a bullshitelés nem tekinthető hazugságnak. Azt lehet észrevenni, hogy a bullshitelés, mint fogalom is, aktív részese lett a szövegalkotó erőnek. Sajnálatosan manapság, a bulvársajtóra korlátozódik leginkább az újságolvasás, a médiafogyasztás, mert az „az érdekes, a hüha, és a fontos”. A bulvár mindenekelőtt szórakoztatni akar, emiatt populáris, sekélyes, egyszerűsített, lényegi mondanivalótól mentes gondolati tartalmakat közvetít. Az olvasóknak nincs szükségük hozzá előismeretekre, műveltségre, nem az olvasókról szól, hanem az olvasóhoz. Nem az esemény, az ügy, annak háttere, ok-okozati vetületei állnak a fókuszban, hanem csak a dolgok felszínét mutatja be. A hatást, a látványt. Az írásk megértéséhez nincs szükség alapos előismeretekre, mélyebb összefüggések felismerésére, háttér-információkra. Nem az átlagost, a tipikust mutatja be, hanem a kivételet, a különöst, az egyszerűt. Érdektelenné válnak a közügyek irányában, így az intellektuális termékből piaci terméket állítanak elő. Mert manapság már annak van hírértéke, hogy egy neves politikus mit „cipelt” ki a világ felé 140 karakterben, vagy hogy egy 17 éves kanadai popsztár levágott hajtincsét bocsájtotta árverésre. Szemünket elfedő,

mulattatást imitáló, vastag bullshit mindez. Mégis milliós követői számokat láthatunk, ami azt eredményezi, hogy azért terjesztik, mert ha ennyi embert érdekel, akkor az biztos érdemi. S felteszi magának valaki a kérdést: „Kell ez nekem?” Vajmi kevesen. Csak indokolatlan fejfájást okoz az őszinte, egyenes, szókimondó és alapos feltárást végző zsurnaliz-

mus - állítják ma sokan -, yers és olykor provokatív ereje pedig több ártalommal jár, mint haszonnal. Főleg egy olyan időszakban, amikor egyébként is igen nehéz a tájékozódás. A valóság elméletileg végtelen (nem lehet minden terjedelmét megérteni, felfogni), a sajtó viszont ebből a realitásból csak véges számú eseményt mutat be hírek formájában. A szerkesztők nem csak szimplán közvetítik a híreket, tényeket, hanem már előzetesen is szelektálják őket; a valóság néhány szekvenciáját megvilágítják, amíg a többit az árnyékban hagyják. Ebből kifolyólag a valóság a hírek folyamában nemcsak pl. ideológiai indíttatásból, szakmai kritériumokból, követelményektől, hanem szándékos manipuláció nyomán is torzulhat. A szerkesztők gyakorta akadályozzák a befogadói értelmezést. A figyelem csaknem kizárólag arra irányul, ami épp történik, nem pedig az indítékokra és az okokra vagy a lehetséges következményekre. Az események tartalmát a szerkesztők olykor csak léhán, felszínesen, néhány sletve odahányt mondatban vázolják, s emiatt az interpretáció és a feldolgozás folyamán nagyban leegyszerűsítik azt, megfosztják sajátosságaitól és sztereotípiákra redukálják. A sajtónak szakértő, konzervens magyarázatokat kell nyújtania az olvasónak, meg kell tudnia mutatni, mi az, ami fontos, mi volt az előzménye, milyen hatása lehet, stb. - vagyis körüljárja a problémákat és útbalgazítja, tájékoztatja az olvasót. Olyan út bejárását kellene ajánlania, amely az olvasótól is kíván valamelyes erőfeszítést, mely út jutalmaként nem kikapcsolódást, éppen ellenkezőleg:

az élet dolgoiba való bekapcsolást eredményezne. A befogadókknak viszont fegyelmezetten és mértéktartóan kellene használniuk a médiát, hogy sikeresen megértsék mindazt, amit látnak, olvasnak, hallanak. (Természetesen felmerül az a kérdés, hogy a média-generálóknak egyáltalán szándékukban áll-e, hogy a közönség megértse, és jól értse a közlendőjüket.) Az olvasót jellemeznie kell egyfajta tudatos hozzáállásnak, kritikai attitűdnek, valamint önismertetre, intuícióra és képzeletre is szüksége van, hogy megértse a média üzeneteit, a mélyebb, burkolt tartalmakat, hogy megérezze, ha be akarják csapni, s ha olyan dologra akarják rávenni, ami káros lehet a számára, amire egyébként nem is gondolna, ha nem befolyásolná a média. A sajtó teljesítménye az alapján ítéllhető meg, hogy egy bizonyos területen milyen magas szinten szolgálja a közjót; viszont manapság e helyett leginkább már csak a hasznót hajszolja. Azért, hogy versenyben maradhasson, a sajtó kénytelen feladni mindazt, ami generációk sorát nevelte, okította és valódi információval halmazta el, kénytelen elcserélni megbízható, minden igényt kielégítő komoly munkáit csekély hírértékű, már-már gyerekenyelven született cikkekre. Az átlagember nincs felkészülve, ugyanakkor nem is figyel fel egy komoly hangvételű írományra, hiába a tartalom, a kiváló forma, a stílus. Persze, ha három tizenéves apjaként tizenkét óra betonkeverés után a fotelomban olvasgatok, miközben a feleségem kitépi a hajam a rezsipénz miatt, bizony elhiszem, annyi a hír, amennyit írnak róla. A valódi szimuláció tehát az, ahogyan a recipienst megrövidítik néhány esetleges hírtöredékkel, miközben tudatosan csökkentik befogadóképességét és igénytét a minőségre, amivel arányosan növekszik kedves kétkézi munkásunk naivitása is.

TRUTH



JEDIECO

MOTOGP 10/11

MotoGP

10/11

220 felett...

Az évente megjelenő sportjátékokról – legyen az foci, kosárlabda, jégkorong, vagy, mint jelen esetünkben motorverseny – talán a legnehezebb tesztet írni. Komoly döntés elé kényszerül a zsurnaliszta, ami cikkének teljes felépítését meghatározza: vesézzé ki a szériát, vagy csak az aktuális kiadással foglalkozzon? Érintsen apróságokat, szolgáljon háttérinfókkal és érdekességekkel a sportággal kapcsolatban, vagy egyszerűen koncentráljon a tartalmi újdonságokra? Helyhiány okán én az utóbbit választom,

versenyző testsúlyát stb... rengeteg változó, ami ténylegesen befolyásolja a vezetési technikákat és az élményt. Ezeket bekapcsolva elég csak a ravaszt nyomni és balra-jobbra dőlni, minden mást elvégez helyettünk a láthatatlan hátsó utas, de a másik végletben... elindulni nem tudtam úgy, hogy ne fusson ki alólam a moci, nemhogy két kanyart egymás után borulás nélkül bevenni!

Szóval, a fizika jó, az animációk is tetszenek, nincsen túlszpirázva se a táj, se a karakterek, de kétszázhusz felett valóban elhagyjuk a valóságot és a külvilágból csak foszlányokat érzékelünk. Az élmény tetszetős, a karrier pedig, amit a játék kínál egészen meglepő módon komplex. Első ízben nevet és származást kér a program, majd „in medias res”-szerűen behajít egy versenybe, csak hogy érezzük a benzingózt és azt, milyen csúcsmodellekkel száguldozhatunk majd a későbbiek folyamán: ugyanis, ezek után saját istállóink megalapításával kezdünk. Bizony, mindent nekünk kell intéznünk, a szponzort, a PR menedzsment, a csapatátársat... miből, hogyan? – merül fel a kérdés. A megnyert futamok után zsebpénz jár, de ezen felül található egy indikátor a képernyő tetején, ami szinte minden megmozdulásunkért töltődik, illetve csökken annak arányában, hogy előzünk, követjük az ideális ívet, vagy ütközünk, lesodródunk. Az így

megszerzett rangsorolást összegzi a program az adott versenyhétvégén és szinteket lépünk, ami megnyitja a profibb emberek érdeklődését csapatunk iránt. A karrierbe bármikor becsatlakozhat a második játékos hátvédnek, akár az egész szezon

végigcsinálhatjuk barátunkkal, de a MotoGP-re jellemző multiplayer-szekció sem maradt ki, huszad magunkkal futhatunk versenyt egymással, vagy az időeredményekkel. A framerate stabil, (fontos kiemelni, hiszen ha szaggatna, elveszne a sebességérzet) az újítások szemmel láthatólag a szavatosságot és a vevőcsoport nagyságát hivatottak javítani: frissítésben fognak érkezni az esetleges szezonközi átgazolások és változások, így hónapokkal később is naprakész marad a szoftver. Végzőként megállapíthatom, a MotoGP 10/11 jó választás a sportág rajongóinak és érdeklődőinek is.

azért is főleg, mert a Capcom hivatalos reklámjában olvashatjuk, a MotoGP 10/11 az előző etap teljes tartalmával kerül a boltok polcaira...

Mindez két lényeges, ám végkifejletben ellentétes dolgot feltételez a fejlesztőkről: egy, lusták. Kettő, okosan átemelték a már jól működő, bevált kódokat és próbálnak valami olyasmit melléprogramozni, amitől jobb, élvezhetőbb, eladhatóbb lesz a szoftverjük. Megnyugodhatnak a sportág szerelmesei, a Monumental Games dolgozói a kettes típusba tartoznak, a pénzünkért nem az újradozolt MotoGP 09/10-et kapjuk.

A Championship és a Time Trial mellett, bár az utóbbi években hanyagolták, most visszatér a Challenge, ahol új kihívásokra lehetünk. Ezeknél viszont sokkal lényegesebb a játékmechanizmust érintő változások, illetve az újragondolt karrier-mód: mivel az ideai rész nehézségi szintjét skálázhatóvá alakították, a hárdkör magon túl a MotoGP 10/11-ben a kezsűel, beugró játékosok is vidáman száguldozhatnak. Arról van szó, hogy konkrétan beállíthatjuk, mennyit segítsen a gép, mennyire legyen elnéző, figyelembe vegye-e a



Dzsek

MOTOGP 10/11

4

Motocross
MotoGP
MotoGP 2
MotoGP 3
MotoGP 4
MotoGP 5
MotoGP 6
MotoGP 7
MotoGP 8
MotoGP 9
MotoGP 10
MotoGP 11
MotoGP 12
MotoGP 13
MotoGP 14
MotoGP 15
MotoGP 16
MotoGP 17
MotoGP 18
MotoGP 19
MotoGP 20
MotoGP 21
MotoGP 22
MotoGP 23
MotoGP 24
MotoGP 25
MotoGP 26
MotoGP 27
MotoGP 28
MotoGP 29
MotoGP 30
MotoGP 31
MotoGP 32
MotoGP 33
MotoGP 34
MotoGP 35
MotoGP 36
MotoGP 37
MotoGP 38
MotoGP 39
MotoGP 40
MotoGP 41
MotoGP 42
MotoGP 43
MotoGP 44
MotoGP 45
MotoGP 46
MotoGP 47
MotoGP 48
MotoGP 49
MotoGP 50
MotoGP 51
MotoGP 52
MotoGP 53
MotoGP 54
MotoGP 55
MotoGP 56
MotoGP 57
MotoGP 58
MotoGP 59
MotoGP 60
MotoGP 61
MotoGP 62
MotoGP 63
MotoGP 64
MotoGP 65
MotoGP 66
MotoGP 67
MotoGP 68
MotoGP 69
MotoGP 70
MotoGP 71
MotoGP 72
MotoGP 73
MotoGP 74
MotoGP 75
MotoGP 76
MotoGP 77
MotoGP 78
MotoGP 79
MotoGP 80
MotoGP 81
MotoGP 82
MotoGP 83
MotoGP 84
MotoGP 85
MotoGP 86
MotoGP 87
MotoGP 88
MotoGP 89
MotoGP 90
MotoGP 91
MotoGP 92
MotoGP 93
MotoGP 94
MotoGP 95
MotoGP 96
MotoGP 97
MotoGP 98
MotoGP 99
MotoGP 100

RANGO

RANGO

Degyíki!

Szasztok, Rango vagyok! Minden álmom, hogy sheriff legyek abban a kisvárosban... tudjátok! Dirtben. Kissé poros ugyan, meg nyugaton is van, de a tortillás muffinnál is jobban vonz a mellcsillag, a sarkantyú és a revolver: pedig az már nagy dolog! Animációs filmekből nem leányálom emészthető videojátékot készíteni: általában nevenincs fejlesztőket kérnek fel a

is: a tartalom kimerül a végjátékszásban és az esetlegesen hátra maradt gyűjthető vacok megtalálásában. Ezeknek két fajtájuk van: az aranyhalas akváriumok és a kibányászható csillagok lelőhelyei. Utóbbi maga a fizetőeszköz, a hordókból és az ellenfeleinkből is tonnaszámba hullnak, elkölteni pedig a néha felbukkanó árusnál lehet különböző fejlesztésekre: nagyobb sebzés, több életerő, még több csillag megszerzésének lehetősége...

A sztorit egyébiránt egészen érdekes perspektívából találják, mivel a pályák, Rango meséi a kocsmában banditákról, űrből érkezett kavicsokról... tök mindegy, egyébként sem lényeges a kerettörténet (nem a moziét követi), úgylis elvesz a játékos a humoros beszólásokban, a színekkel teli környezetben és a kissé bugyuta atmoszférában: és ez így van jól. A baj az, hogy az említett játékelemek többször is megjelennek, a stuff közepétől pedig már frusztrálóak, főleg az előtűk beadott,

csont ugyanolyan animációk. A zombis rész, illetve a 8-bites világ viszont tényleg tetszettek: ezek valóban szípkáztak a szürke játéktérben. Ha másért nem is, miattuk érdemes végigszenvedni egy-egy unalmasabb pályát...

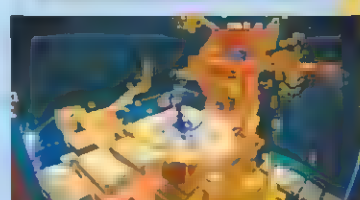
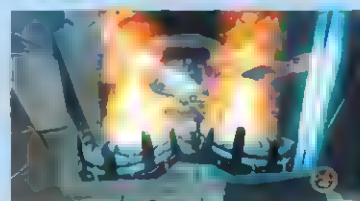
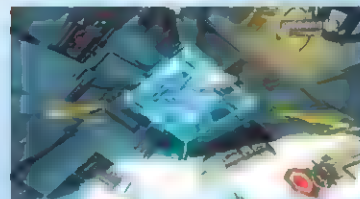
Már annak, aki hajlandó megvenni teljes áron a Rango-t. Az audiovizualitás kitérőjébe inkább bele sem kezdek, mivel egyes témáit, ha szája lenne a PS-nek vagy az Xbox-nak, biztos kikacagná... de az kétségtelen tény, hogy kaméleonunk karaktere és jellemző mozgáskultúrája pontosan úgy fest,

ahogyan a filmvászonon. Irányításbéli problémákkal is találkoztam, főleg az automatikus célzás és a kamera bakizott sokat.

Mindent összegezve, kinek tudnám ajánlani a programot? Nagyon nehéz kérdés, mivel ennyi pénzért fénykévekkel jobb játékokat lehet venni, de az apukák/anyukák a mozi után úgylis beszákolják a kisebb gyerkőcöknek. Nekik készült, ők a felhasználói ezeknek a termékeknek, akárcsak a Toy Story-nak, vagy a Megamind-nak...

nagyobb filmstúdiók körülbelül olyan dumával, mint az, ugyan, dobjátok össze valamit a premier időpontjára, pliz". Mocskos egy világ ez.

Az alaptézis ezeknél az alkotásoknál szinte mindig ugyanaz: könnyű legyen, ne túl hosszú, ám érződjön a film hangulata. Ebből a szempontból a Rango furcsa kivétel, talán a játékmenet egyszerűségében rejlik az, hogy az elejétől a végéig élvezhető marad. Amikor először megláttam a kis kaméleont és tettem pár óvatosabb mozdulatot, óhatatlanul beugrott a PSP-re megjelent Dexter c. remekmű. Ugyanaz az ugrabugra, verekedés, lövöldözés, gyűjtögetés, csövön-csúszás: mind érzésben, mind irányításban, legalábbis az elején. Ahogy haladtam előre, olyan újdonságokba (ez azért erős, nevezzük inkább átvett ötleteknek) botlottam, amik kiszakítottak a nosztalgia légköréből: ilyen volt már az első pályán az, amikor a golfütő és egy robbanóbogár (ejj, de szép szó és még a wörd is ismeri!) segítségével kellett a hidat működésbe hozni, de említhetném az általunk irányított skuló célba repítését is. A legszomorúbb, hogy mikor már szinte szípkáznai kezdett a stuff, akkor ért hirtelen véget. A suliból hazaértem negyre, de a fél kilenckor kezdődő Gyilkos Elmét már nyugodt szívvel, a Rango-t letudva néztem a tévében. Bizony, öt óra még a legnehezebb szinten



Dzsek
RANGO

3

Kiadó: Paramount Digital Ent.
Fejlesztő: Behavior Studios
Multiplayer: nincs
Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

YOOSTAR 2: IN THE MOVIES

Yoostar 2

IN THE MOVIES

Talán sokunk álma volt az fiatalabb korunkban, hogy egy-egy filmsztár bőrébe bújhassunk, és a favorizált hőst mi alakíthassuk. Mindez immár kisebb adagokban, de elérhető. Habár valamilyen az első rész csak PC-n és MAC-en látta meg a napvilágot, a fejlesztők a folytatással végre ránk is gondoltak, hogy ezt a fajta új játékményt mi is átélhessük, akik főképp csak PS3-mon vagy X360-on játszunk. A PlayStation Eye kamerát vagy a Kinect szenzort kell birtokolnunk ahhoz, hogy a Yoostar 2 által nyújtott érdekes kihívásnak eleget tehesünk.

ezeket emlékezetből kell megoldanunk. Teljesítményünk egytől ötig értékeli a gép, az afféle karriermódnak megfelelő Challenge opció alatt minimum hármas értékelés kell, hogy továbbhaladhassunk, és újabb „városrészeket” (Yoostar Cityben járunk), magyaráz további filmeket nyithassunk meg. A kihívások lényegében a szinkronra mennek rá leginkább, mint mondottam, de ezeket a gép bonyolítja azzal, hogy például egyszerre több felvételt teljesítsünk minimum közepesre. Apró megkötés, és rossz hír is egyben X360 Arcade géptulajdonosoknak, hogy bár a játék játszható merevlemez nélkül, nem hogy lementeni, de még az aktuális mutatónyunkat se tudjuk visszanézni nagyobb tárhely hiánya esetén. Viszont ha van, egy-egy előadást bármennyiszer újrapróbálhatunk, és a legjobbakat a játék rendszerén kívül Twitteren és Facebookon is megoszthatjuk, ha úgy tartja kedvünk. Ha a saját rendszeren belül tesszük a publikum elé, akkor más Yoostar felhasználók értékelhetik, díjazhatják is a videóinkat, ami a megszokott játékbeli jutalmakkal, achievementekkel vagy trófékkal jár.

A koncepció eléggé egyszerű, a kivitelezése vélhetőleg már nem volt az, szóval a lényege tömören: ismertebb filmek egyes jeleneteit játszhatjuk el, amelyekből egy sajátos technológiával a fő, vagy egyéb szereplőt kiszúrták a mozgóképből, s a helyére mi magunk léphetünk be. A programban 80 snittet eleveníthetünk fel, amelyhez a Yoostaron keresztül még továbbiak tölthetők le.

Olyan régi és mai filmekből válogathatunk a korongról, mint a 300, Amerikai Pite, Másnaposok, Rocky, Apádra utók, A múmia, Trópusi vihar, Angyalok és Démonok, Apollo 13, Forrest Gump, Frankenstein vagy a Terminátor. A többféle játékmód mind egy dolog köré épül, a minél élethűbb színészi játékra, azon belül is a jobb hangreprodukcióra, vagy saját szórakoztatásra egyedi szövegek alámondásával kreálhatunk vicces jeleneteket, ami az egyik legmókásabb az egészben, csak úgy ki ne kerüljön a netre... Rendre megnézhetjük azt, mit kell előadnunk, s utána a gép megmutatja azt, milyen pózban álljunk be a felvétel elkészítéséhez. Segítség még, hogy fent mutatja a szöveget is a gép, a miénk élénken ki van emelve, viszont nem jelzi a kritériumokat, mint például a sebesség, hangerő, a megfelelő időzítés, a megegyező hangsúly és kiejtés,

Egyes jeleneteket egy barátunkkal együtt is előadhatjuk, illetve házbuli jó kelléke lehet, persze mindez hozzáállás kérdése. Az emberek nagyja érzésem szerint, ha beruház rá, elszórakázhat vele, de kinézem azt is, hogy valaki ezt vérfkomolyan veszi, és miközben készül egy szereplőválogatásra, a referenciái közé lehet belleszt pár videót, amin minél élethűbben, beöltözve, átszellemülten igyekszik reprodukálni az eredeti színészt. Ilyenekből megvélhetően hamarosan teli lesz a YouTube érzésem szerint.

RBaly

**YOOSTAR 2:
IN THE MOVIES**

Kiadó: Namco Bandai
Fejlesztő: Blitz Games
Multiplayer: 2 fő
Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

3

WARRIORS: LEGENDS OF TROY

WARRIORS LEGENDS OF TROY™

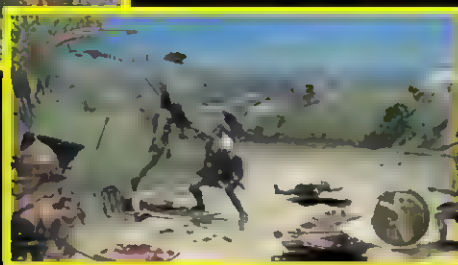
Ínszalag-szakadás

Bevalloim őszintén, bár a történelem nem tartozott kifejezetten a kedvenc tantárgyaim közé, a videojátékok által mégis sokkal könnyebben meg tudtam jegyezni a nagy háborúk fontosabb évszámait, helyszíneit. (Nagy kocka voltam tizenéves koromban, nah és?! Probléma?) Kissé sarkítottan akár azt is állíthatnám, hogy mi, játékosok, többször megjártuk a Második Világháború frontvonalait, a



'60-as évek vietnámi zűrzavarát, belekóstoltunk a középkor zivataros évszázadaiba, vagy az ókor kultúrájába. Éppen ezért, ha egy hiteles, történelem ihlette programot próbálhatok ki, mindig különös érzés fog el: tankönyvekből, regényekből visszaköszönő helyek, forgatókönyvek... Amolyan interaktív lexikonként tekintek ezekre a stuffokra, amik nem csak a szórakozást, hanem a tájékozódást is biztosítják. A Warriors: Legends of Troy esetében viszont, csak a dögunalmas „Majd elalszok, mikor lesz már vége?!” hangulatú történelmi emlékek találom magamban.

A tartalommal még nem is lenne baj, a Legends of Troy korrekt képet fest a trójai háború időszakáról – egyes elemektől egyenesen az Iliászból kölcsönözték. Találkozhattunk Akhilleusszal, Hektorral, Odüsszeusszal és a fontosabb szereplőkkel, akik részt vettek a fegyveres konfliktusban az időszámítás előtti 13. században. Több tucat pajzsot, kardot, dárdát forgathattunk kezeink közt, még fejlődési rendszert is pakoltak bele: a háttérben hatalmas erőfeszítéseket végeztek annak érdekében, hogy az amúgy monotonitásáról híres hack'n slash műfaj ne tűnjön repetitívnek... s ezen befektetett munka ellenére, hol bukik meg minden? A prezentáció. Hol is kezdjem? Első ránézésre a játék grafikájában valami

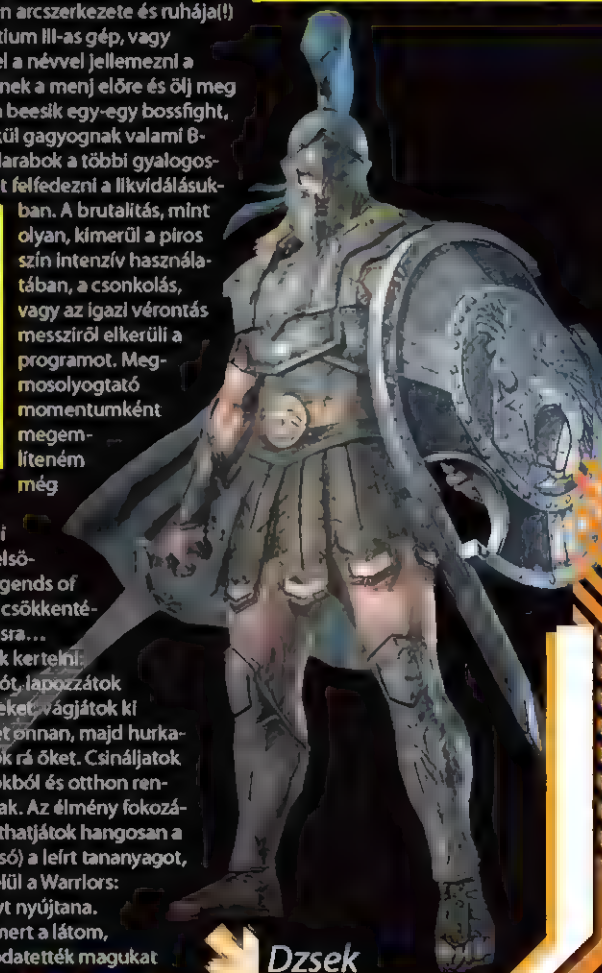


iszonyatosan furcsát fedezhetünk fel: alapvetően elég sötét a környezet, de a karakterünkön mintha erősebben lennének meghúzva a kontúrok, szinte kiemelkedik a játéktérből. Nehéz elképzelni, ráadásul lehet, hogy a nyomtatott képekről át sem jön mindez, mégis higgyetek nekem: nagyon, negatív értelemben különös összképet mutat. Ám, mikor megmozdul a játék... hát az valami siralmas. Darabos animációk, szaggatáshegyek, mindösszesen kettő-, háromféle kombó a klónozott ellenfelek ellen. Szörnyeket és mindenféle ördögi kreatúrákat felvonultató hent-hadjáratban még elfogadható, hogy hasonlítanak egymásra a legyilkolandó egyedek, de hogy minden trójalnak ugyanolyan arcszerkezete és ruhája(!) legyen... ne már, ez nem egy Pentium III-as gép, vagy PSX! A „küldetések” – bár bűn ezzel a névvel jellemezni a teljesítendő feladatokat – kimerülnek a menj előre és öl meg mindenkit koncepcióban: jó, néha beesik egy-egy bossfight, de azon túl, hogy szájmozgás nélkül gagyognak valami B-kategóriás szöveget és nagyobb darabok a többi gyalogosnál, semmi különbséget nem lehet felfedezni a likvidálásukban.

a retteget nyilzáport, amitől ugyebár a korai elbeszélések szerint „első-tétült az ég”: nos, a Legends of Troy-ban ez a fényerő csökkentésével került bemutatásra...

Figyeljete, nem fogok kertetni: fogjatok ollót, ragasztót, lapozzátok fel a régi történelmi könyveket, vágjátok ki magatoknak a hősokeket onnan, majd hurkapálcikára cellulozzátok rá őket. Csináljátok

díszleteket a rajzokból, illusztrációkból és otthon rendezzete bábszínházat magatoknak. Az élmény fokozásaként a harcok közben felolvastathatjátok hangosan a Mesélővel (értsd: Apu, Anyu, kistesó) a leírt tananyagot, esetleg magát az Iliászt is: körülbelül a Warriors: Legends of Troy is hasonló élményt nyújtana. Csakis azért nem kap elégtelent, mert a látom, hogy az értelmi szerzők valóban odatették magukat a fejlesztésnél...



Dzsek

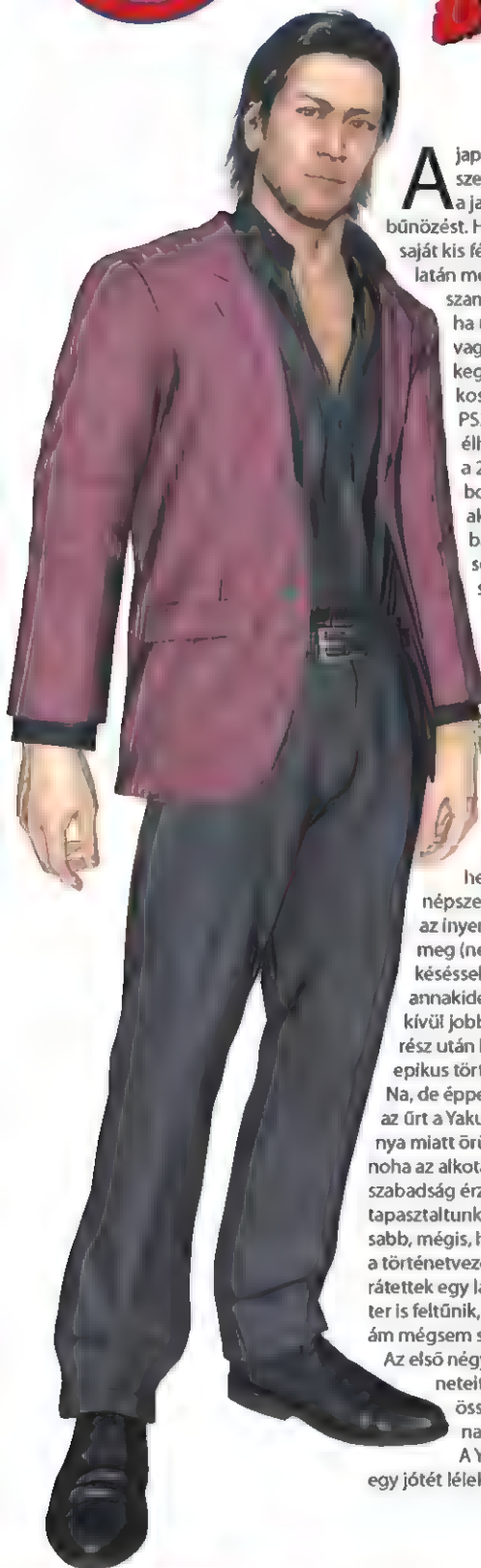
**WARRIORS:
LEGENDS OF TROY**

Kiadó: Tecmo Koel
Fejlesztő: Tecmo Koel
Multiplatformos
On-line nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD5.1

1
1/2

YAKUZA 4

YAKUZA 4



A Japán „Jakuza” kifejezés jelentése egy nagyobb szervezetre utal, mellyel évszázadok óta bélyegzik a japán maffiózókat, magyarul a szervezett bűnözést. Habár számos másik nemzetnek megvan a saját kis félelmetes bűnszövetkezete, a jakuza szó hallatán mégis joggal rezzenünk össze, hiszen a japánok szamuráj vérében mit sem számít az emberélet, ha üzleti érdekről, rendezetlen személyes ügyről, vagy pláne, ha becsületről van szó. A Jakuza tagjai

kegyetlen retteggett gyilkosok, akiknek életéből PS2-n is szemelvényeket élhetett át a játékos a 2005-ben útjára bocsátott Sony exkluzív akció-kaland sorozatban, melyet az évek során enyhén sandbox stílusa játékmene nyomán részben a GTA-hoz, de legtöbbször elsősorban Yu Suzuki méltán híres művéhez, a Shenmue-hoz hasonlítottak. Egyedi jellegéhez mérten a széria főként a Távol-Keleten örvendhetett igazán nagy

népszerűségnek, nyugatabbra pedig sokkal inkább az ingyencebb játékosok izlésvilágának felelt csak meg (nem véletlenül jelenik meg nálunk rendre nagy késéssel a japán premier után). Valahol így voltunk annakidején a Shenmue-val is, habár Ryo Hazuki kétségkívül jobb sorsot érdemelt volna, minthogy a második rész után helyből lehúzzák a rolót, befejezetlenül hagyva epikus történetét...

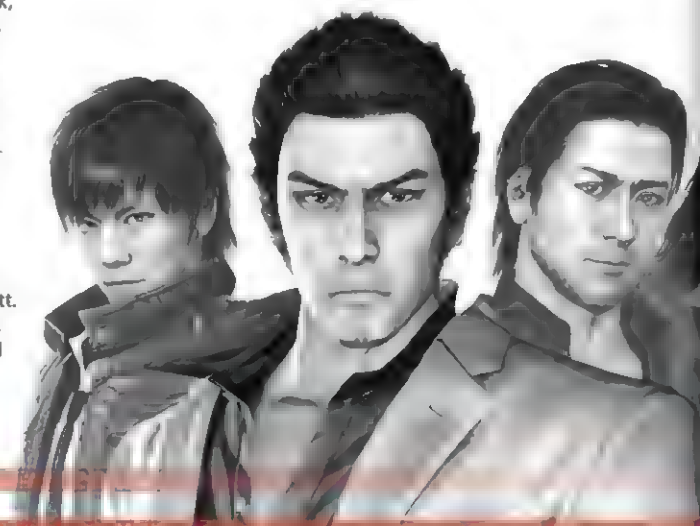
Na, de éppen emiatt töltötte ki egyes játékosok szívében az űrt a Jakuza megjelenése, vagy éppen a Shenmue hiánya miatt örülhettek igazán a PS2 tulajok útjára indításának, noha az alkotás dimenziói meg sem közelítik azt a hatalmas szabadság érzetet, amit annakidején '99-ben Dreamcaston tapasztaltunk. Habár a Jakuza sokkal kötöttebb és akciódúsabb, mégis, ha van valami, amiben mindenképpen erős, az a történetvezetése, melyre a negyedik részben most külön rátettek egy lapáttal. Számos új és ismertebb korábbi karakter is feltűnik, és közvetlen folytatása a harmadik résznek, ám mégsem szükséges pontosan ismerni az előzményeket.

Az első négy fejezet a fontosabb szereplők saját történeteit meséli el, majd végül az ötödik fejezetben összefűződik a négy karma, a játékos pedig onnantól saját maga váltogathat a karakterek között. A Jakuza 4 Shun Akiyama történetével kezdődik, egy jótét lélek uzoráissal, aki legális Sky Finance vállalatával

pontosan olyan szerencsétlenül járt adósokon segít, akiket más uzorások kopasztottak meg, ezért „Kamurocho életvonalának” is nevezik. Hogy kinek ad kölcsönt, az nem feltétlenül a biztosítékon múlik, sokkal inkább azon, hogy érdemesnek találja-e rá az ügyfelet, hogy segítsen rajta, ezért szokása szerint egy tesztnek veti alá a jelentkezőket, mielőtt kölcsönadna. Shun Akiyama a jóságos rosszfű megtestesítője, aki a zsaruk szemében szállka, mégis a játék egyik nagy főhőse. Talga Saejima a Tojo klán egykori fiatal vezetője, egy jóval



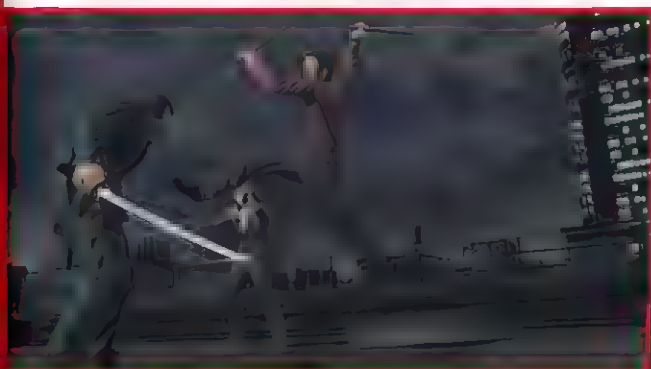
keményebb szívű személyiség, és egyben brutális gyilkos is, ha a szükség úgy kívánja. A „Yoshiharu Ueno” csapás elkövetőjeként tartják számon, melynek során 1985 áprilisában az Ueno Seiwa jakuza-klán 18 tagját gyilkolták le egyszerre Tokióban. Pár hónappal az eset után halálra ítélték, és 25 éves börtönbüntetése után kivégzésének napjára várt...



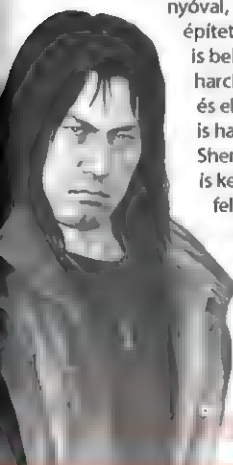


Kazuma Kiryu Kamurocho szívének legendás ex-jakuzája, és a Tojo klán negyedik feje, egyben a korábbi Yakuza részek főszereplője. Egy évvel ezelőtt belekeveredett a zűrös Okinawa balhéba. Képes volt megóvni ugyan a helyieket, de csúnyán megsérült az ügy során. Habár nem szerzett halálos sebet, mégis egy időre háttérbe kellett vonulnia, egészen mostanáig boldogan élt együtt Haruka-val Okinawa-ban... A fiatal, de annál karakteresebb szőfukar detektív Masayoshi Tanimura „Kamurocho parazitájaként” vált ismertté. Már az első fejezetben feltűnik, mikor Shun Akiyama egy gyilkosságba keveredik. Gyakran látogatja a környék illegális intézményeit kenőpénzért, hogy szemet hunyjon az üzelmek felett. Azt viszont nem képes tolerálni, ha Japán üzletek illegális bevándorlók kizsákmányolásán akarnak meggazdagodni.

A fő hangsúlyt tehát mindenképpen a sztorivonalra helyezik, melynek hangulatát igen komoly szinten képes tartani a decens nivójú sok-sok átvezető, melynél mind a motion capture, mind a mélyen karakteres színészi játék, mind pedig az autentikus eredeti japán szinkron hang sokat nyomnak



latba, és talán jobb is, hogy nem kapott egy másodrendű angol szinkront, csupán feliratot, a játék főcímdala pedig méltán teszi fel az í-re a pontot. Ingame-re váltva viszont már kissé illúziórombolóbb a helyzet, hiszen a hangtalan hosszas párbeszédek megtörhetik a komoly átvezetők keltette filmes varázst, mégis kapunk egy relatíve tágas térképet, Kamurocho – egy modern Japán város – szívében, ahol nyerünk még némi szabadságérzetet is, és képesek legalább részben visszahozni a Shenmue-feelinget a járőrelőkkel, a sok-sok változatos üzlettel és színes épülettel, vagy ahogy leláncolt biciklik és motorok parkolnak az út mentén. Mindez persze sajnos inkább csak illúzió, hiszen folyamatosan az az érzésem támadt a külső nézetből irányítható játékban, hogy csupán helyszínről helyszínre terelnek a térképen (pláne, hogy sokszor csak egy konkrét irányba enged menni), hogy aztán újra végignézhessék egy hosszas bejátszást, majd némi interaktivitást csempészenek a sok-sok bunnóval, mely köré egy komplett harci rendszert is építettek (ahogy korábban is) némi RPG elemet is belecsempészve. A folyamatosan megnyíló harci formulák (pl. ütés/rúgás kombinációk és elkapások) mellett különféle tárgyakat is használhatunk fegyver gyanánt, majd a Shenmue-ből ismert QTE-hez hasonlóan itt is kell néha reflexszerűen reagálni némely felvillanó gombra. Külön érdekesség, hogy mindegyik szereplőnek saját egyedi harci stílusa van, így talán nem tűnik majd annyira egyhangúnak egy-egy újabb fejezet megkezdése.



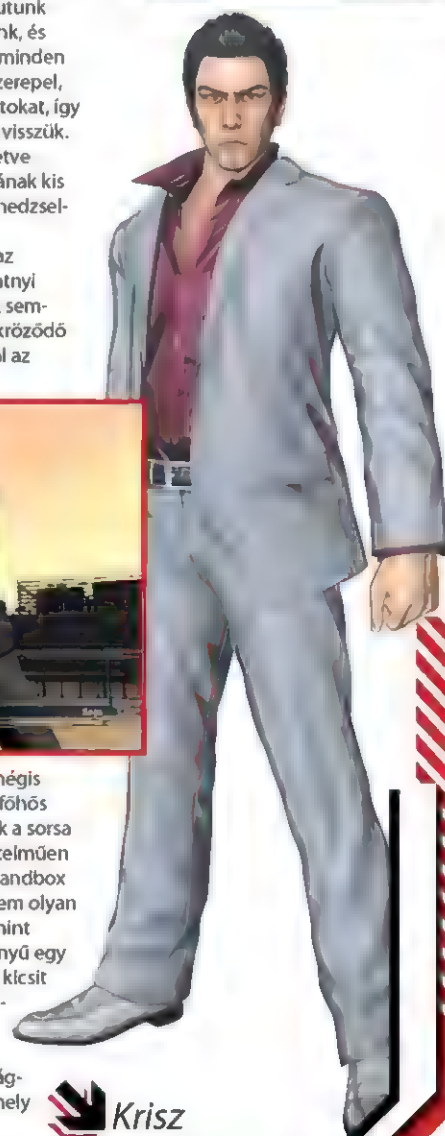
A sztori mindenesetre tele van érdekes fordulatokkal, feltéve, hogy képesek vagyunk könnyen venni az akadályt, és alkalmazkodni a kissé nehezen induló ritmushoz, a filmes



interaktivitás illúzióját pedig végső soron mégis képesek fenntartani a különféle lehetőséggel és minijátékkal a fejezetek során, így a bunyók mellett pl. taxizhatunk, fotózhatunk, vagy izgalmas üldözésekben vehetünk részt. Az utcán bókászva a konkrét útvonalakon haladva gyakran futunk össze olyan szereplőkkel, akiket meg sem kerülhetünk, és valami új infóval szolgálnak, de érdemes odamenni minden járőrelőhöz röviden társalogni, aki felett nyilacska szerepel, hiszen folyamatosan szerezhetjük a tapasztalati pontokat, így ha megszoktuk a játék stílusát, valószínűleg végig is visszük. Menteni csak az egyes kis fejezetrészek végén, illetve speciális helyeken lehet: Shun Akiyamánál pl. irodájának kis mellékhelyiségében, ahol egyben tárgyainkat is menedzselhetjük, illetve regenerálódhatunk. A kiváló átvezetők mellett azonban bőven elmarad az ingame motor nyújtotta látvány, és a maximum tucatnyi járőrelő sem olyan kimagasló látvány, de csúnyának semmiképpen sem mondanám, pláne ilyen tetszetős tükröződő esős effektusoknál, mikor mindenki esernyővel járkal az utcán.



Nem változott tehát alapjaiban az elődhez képest, mégis remek sztorival rukkoltak elő, összesen 4 karakteres főhős kalandjairól beszámolva egy-egy fejezetben, akiknek a sorsa végül kereszteződik. A pazar filmes átvezetők egyértelműen a Yakuza 4 legerősebb vonalát képezik, ám maga a sandbox játéktípus sem olyan különleges változatossággal, sem olyan hatalmas szabadságérzettel nem gazdagít minket, mint amit remélnénk, és igazából a sztorit sem olyan könnyű egy valamirevaló angol tudás nélkül követni, így valahol kicsit olyan, mintha egy nagyon lassú rendezésű, és komótosan kibontakozó japán maffiafilmet figyelnénk kiváló színészekkel. Elsősorban csak a sorozat rajongóinak merném igazán ajánlani, nagy általánosságban pedig ráaggatnám a bűnös „rétegjáték” jelzőt, mely bár méltó folytatása a szériának, és sokaknak igazi inyenccs lehet, de többet ne várjunk tőle.



Krisz
YAKUZA 4

3/4

Készítő: SEGA
Rendező: SEGA
Játékvezető: SEGA
Játékvezető: SEGA
Játékvezető: SEGA
Játékvezető: SEGA

WE DARE

We Dare™

Flirty Fun For All

Partijátékokból Dunát tehetne rekeszteni Wii-n, és ha PlayStation 3-mon nincs is még akkora kínálat, akkor sem mondanám szegényesnek a Sony masinájára elérhető, ilyen típusú szoftvereket. Ami miatt némiképp mégis felhívta magára a Ubisoft által készített We Dare az érdeklődést, az a témája: a szex... Ám mielőtt kitűzném

Kalandosunk, egy Rosszra csábítónk, egy Eszesünk, és végül egy Pajkos kategóriánk. A fenti csoportok elnevezései alapján arra gondoltam, hogy mivel pikáns mulatságot ígértek a készítő, a szavak mögöttes mondanivalójának megfelelően lesznek kialakítva a játékok, ám ez sajnos nem teljesen lett így. Igazság szerint két kategóriában, az Eszes és a Kalandos csoportokban találhatóak meg olyan feladatok, amiknek odaillősége leginkább helytálló. Előbbiben hat, különböző témakörben megfogant kvízzjáték található meg, a könnyebb filmes és napjaink ismert sorozatait érintő kérdésektől kezdve a talán a picivel nehezebb, zenét tudást feszegető témákig.

A program sok újdonságot nem fog mutatni a kvízzjátékok ismerőinek, 10 kérdésre kell helyes választ adni a kérdésenként felkínált három lehetséges válaszból. A kalandos csoportban már kilenc minijáték rejlik, amik közül érdemes kiemelni a rodeót, vagyis a bikavagolást, illetve a limbo-lécet, melyeknek sikeres teljesítéshez bizony követelmény a hajlékonyság. Egyik legmókásabb játék ebben a kategóriában,

mikor kedveseteket kell ölbe venni, akinek miután a hátsó zsebébe behelyeztették a kontrollert, elkezditek dontogtatni a testét jobbra-balra, ezzel áthaladva a felhőkarikákon,

a képernyőn szárnyaló karakterekkel. A Pajkos játékcsoportban ismét hat game található meg, de mindegyik kizárólag egy dologra, a táncra épít. Ismert zene-számokra, illetve azok feldolgozásaira kell rojni, követve a képernyőn megjelenő kis segítő alakot. Az Elbűvölő csoportban hét game található, ám ezek nagy hányada szintén táncos játékokkal operál, viszont itt is megjelenik az irányítók zsebben való elhelyezése. Utolsó csoport a rosszra csábulóknak kedvez, szintén hét mókás és egyedi játékkal. Az eleve csökkentett áron forgalomba kerülő stufftól ugyan nem éppen azt kaptam, aminek be lett harangozva, ám kedvesemmel mégis remekül szórakoztunk vele. Egy próbát megér!

Foxhound

WE DARE

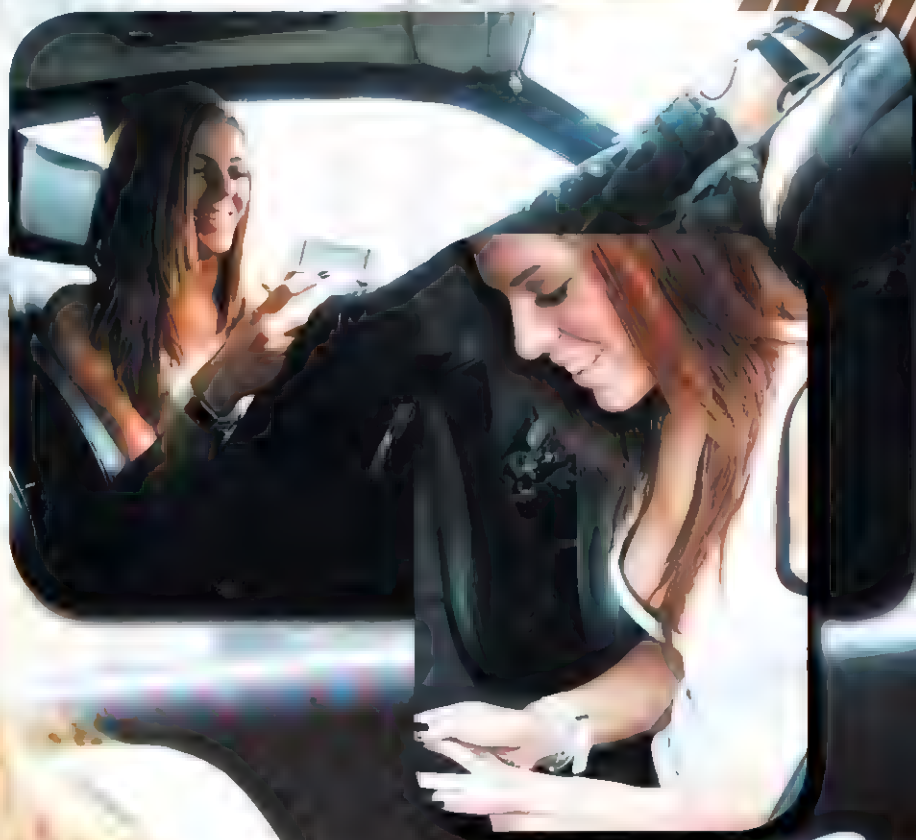
3

Kiadó: Ubisoft
Rendező: Ubisoft
Fejlesztő: 24
Online játék:
Féltónus: 4000
1000

a 18-as karikát, el kell mondanom, hogy a „szexi partijátékok egyvelegének” beharangozott játékgyűjteményt jobban megvizsgálva rá kellett jönnöm, hogy egy rettentő jó, direkt vevőcsalogató marketingfogásnak lettem az áldozata. A tényleges játék sajnos igen messze áll a pikantériától, pedig a stuff borítója sem enged másra következtetni, mint az erotikára: „Kacér szórakozás mindenkinek” áll a borítón, egy levetett, padlizsánszínű melltartó, egy szürke nyakkendő, illetve egy rózsaszín plüssbillinc társaságában... Bizalomgerjesztő (is), ugye?

No, de lássuk mivel is kecsegtet pontosan a PlayStation 3 esetében kizárólag Move-val, Wii esetében pedig Wii Remote és Balance Board párossal is toltató, több mint 30 minijátékot rejtő korong. Kezdeti lépésként be kell állítani, hogy hány fő vesz részt a mókában (1-4), illetve, hogy mennyi ideig menjen egy/az adott kör (15 perctől 1 óráig). Az elérhető nyolc avatarból kedvetekre választhatok nektek szimpatikust, de lehetőség nyílik saját figura elkészítésre is. Ezt követően a nehézségi szint megválasztása következik, ami a kategóriákat tekintve adott ponthatár elérésének a megnövelésének nyilvánul meg. A szoftverben öt csoportra osztva kerülnek véletlenszerűen felvezetésre a játékok, sokat sejtető elnevezéssel: van egy Elbűvölőnk, egy

WWW.KONZOL.EU



Neved?
Juhász Viktória

Életkorod?
19

Születési hely?
Salzburg

Kedvencek röviden:

Film? Eredet

Könyv? Da Vinci kód

Zene? minden ami R&B

Étel? sushi

Autó? Aston Martin

Sport? Szinkronúszás

Kicsit magadról, mi érdekel (a játékokon felül), mivel foglalkozol, s mi lenné ha bármit választhatnál?
Tengerbiológus szerettem volna lenni már kiskorom óta.

Mikor ismerkedtél meg a videojátékok világával, s mikortól lettél gémer?
8 éves koromtól. Emiatt állandóan az unokatesómnál jógтам.

Vannak lány ismerőseid, akik szeretnek játszani?
Vannak, bár azt hiszem kezdünk kinőni belőle.

Van valami speciális műfaj, amiben fel tudod venni a kesztyűt a srácokkal?
Szinkronúszásban verhetetlen vagyok. :) De bármikor le is futom őket.

Milyen játékot képnél, ha te alakíthatnál ki mindent?
Szimulációkat, életszerű játékokat amikből tanulni lehet nem csak hentejni.

Mi a kedvenc videojátékod és miért?
Sims, mert mikor játszom kicsit elszakadok a mindennapok nyüzsgésétől.

Mi a véleményed erről a mozgásérzékelős trendről (a Wii mellett most ugye beszél a Sony és a Microsoft is)?
Úónak tartom. Főleg mert így legalább kicsit mozog az ember és nem csak egyszerűen a kontrollert bűvöli úve.

MÉMbör One

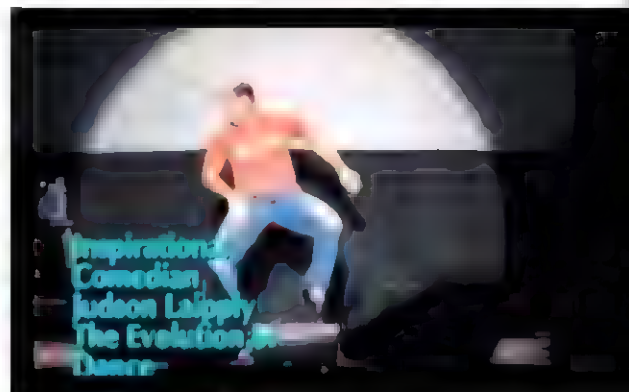
avagy, internetes sikertörténetek #2

Remélem a múlt hónapban mindenki sikeresen megtanulta mi is a mém, így most annak meghatározásával már nem is foglalnám a helyet. Ha mégis kimaradt volna, akkor nosza, lapozd fel a múlt havi számot, megvárom! Done it?! OK. Annyival kiegészíteném az eddigieket, hogy a mém-kutatók (bizony, ilyenek is vannak Magyarországon) azt állítják, hogy a mémekre is hat egyfajta természetes szelekció, ugyanúgy, mint a biológiai evolúció során az élőlényekre. A változatos hatások, a mutáns jelenségek megjelenése, a versengés és az oroklódás (kitől kaptuk) nagyban befolyásolják a mém reprodukciós sikerességét. Szabályozzák a befogadók viselkedését, cselekedeteit, hogy megosszák, másolják, terjesszék, elküldjék, felhasználják, átalakítsák őket, hogy ez által is „szaporodhassanak.” Jókor kell jó helyen lennie valakinek (a videójával), vagy meg lehet tervezni is, hogy mi legyen mém? A helyes válasz: is-is! Mutatok is példát mindkét esetre.

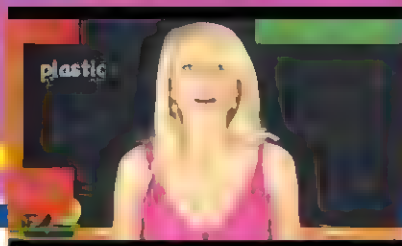
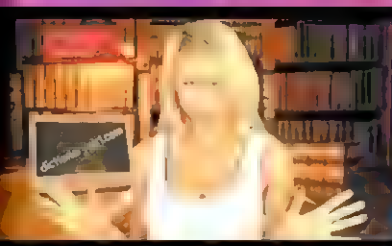
Az előző írásomban, ugye azt írtam, hogy igyekszem majd olyan mém-eket bemutatni, melyek kevésbé ismertek Magyarországon. Most viszont (lehet, hogy) kivételt teszek; bár ha valaki még nem ismeri a következő áldozatot, akkor nem szóltam. Az első alanyomra azért szerettem volna kitérni, mert nagyon sokáig, egészen Lady Gaga színrelépéséig, az ő videója uralta a YouTube-ot, és tökéletesen lehet majd látni, hogy mennyi pénzt is lehet kisajtolni, egyetlen jó ötletből, ha kellő időben sütik azt el. Judson Laippy jókor töltötte fel a videóját, jó helyre. Nagy valószínűséggel már találkoztál videójával. Amiótt gondoltam mindezt, mivel sokáig övé volt a világ legnézettebb videója a YouTube-on (ma már az a %#@!\$& Bleber gyerek az első). Mond valamit az a cím, hogy „Evolution of Dance”? Az, az! Mikor egy narancs-sárga pólós ürge, sorban mutatja be az idiotábbnál-idiotább táncfigurákat, ahogyan azok a trendek eljövételével kifejlődtek. Ha nem láttad volna még, akkor irány a TeCső és írd be a fent említett címet. Must have kategória!

Ez az ohio-i fiatalember hatalmas sikert ért el egyetlen videójával és azóta is jól megél belőle. Egyébként komikusként valamint – magyar megfelelője nem igazán van – „inspirational speaker”-ként keresi a kenyerét. Igazi amerikaiakra jellemző ez a foglalkozás, annyit tesz, hogy ahová meghívják egy nagyobb közönség elé, akkor őket arra buzdítja, motiválja és inspirálja, hogy pl. „tied a döntés”, vagy hogy „a nevetéssel minden gond enyhíthető” és hasonló. Talán Tom Cruise alakítása a Magnólia c. filmben jobban szemléltetné ezt a fajta foglalkozást, ha rémlik valakinek. Szóval előadásokat tart, s ezeket Jud humorral igyekszik fűszerezni. 2001 márciusában adta elő először a tánc evolúciója c. számát, aminek felvételét fel is töltötte a YouTube-ra 2006-ban (egy évvel azután, hogy az megalakult). Onnantól nem volt megállás, vírus módjára terjedt szét az interneten. Jómagam is emlékszem, mikor debütált a YouTube, és turkáltunk rajta, rögtön belefutottunk ebbe a videóba és könnyesre röhögünk magunkat. Tényleg zseniális darab. Akkoriban mindenki ezt küldözte e-mailben, vagy rakta ki blogjára. Nyolc

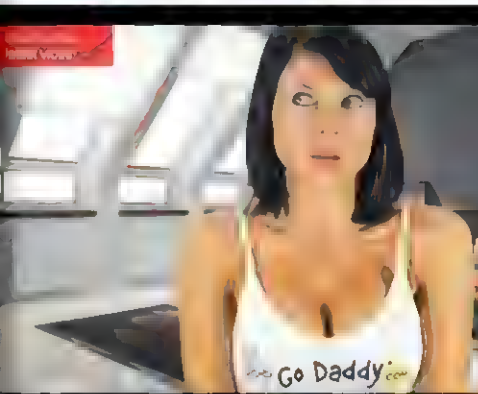
hónap alatt 70 millióan kattintottak rá, a mai állás szerint pedig több mint 167 millióan nézték már meg a videóját! A videó sikere meghozta a kívánt népszerűséget tulajdonosának, sorba hívták meg vendégnek, többek közt a Today Show-ba, az Ellen-be, valamint az El, és Oprah műsorába is. Sőt, még az egyik NBA döntő félidei műsorára is őt hívták meg. Aztán ahogy telt múlt az idő, gondolom sokan már unták, hogy mindig ugyanazzal a számmal lép fel, így elkészítette táncos videójának folytatását. A siker megkopott, a folytatás már közel sem ért el akkora sikert, eddig 15 millióan látták, pedig már kint van a neten 2009 óta. Ugyanaz a sablonja, csak ebben a videóban más számokat vett elő, más koreográfiával. Jó pofa ez is, de (szerintem) sokkal laposabb lett. De amit akart, azt elérte vele Jud. Újra mehetett haknizni új produkciójával. Sőt, külön foglalkoztak vele az NBC Today show-jában, hogy mutassa be a nagydíjnyertesnek. Ha megnézik a Weezer nevezetű együttes Pork And Beans c. számát, ott is találkozhattok Judsonnal (és még az Afro Ninja-



val is, aki örök kedvenc). De a gépezet nem állt meg. Sikertől még kiereszkolni hírnevéből egy könyvet és egy DVD-t is, melyeket azóta is bőszen reklámoz mindenhol. Honlapja egy hatalmas szórólapként funkcionál, ahol Jud „nagyszerűsége” van hirdetve és természetesen az, hogy szívesen részt vesz bármilyen rendezvényen, bármikor csak meg kell rendelni őt. Nézzétek meg a website-ját, tanulságos. Számomra már inkább szánalmas, mint vicces, hogy még mindig azzal az egy jó ötletével próbálja eladni magát, de hát valamiből meg kell élni. És már bejelentette, hogy készül az „Evolution of Dance” harmadik része is...



Következő internetes sikertörténetünk szintén a YouTube-hoz kapcsolódik, valamint egy orosz származású hölgyhöz, Marina Orlova-hoz (Марина Орлова). Ez a roppant dekoratív hölgyemény MELLÉsleg filológiából (tudományos módszer írott emlékek tanulmányozására, melynek feladatai: a szövegkritika, a tárgyi és nyelvi szempontú



magyarázat, az értelmezés, és keletkezéstörténet) és etimológiából (a szavak eredetével foglalkozó nyelvészeti tudományág) szerzett diplomákat – állítólag – és emellett a „Hot-ForWords” YouTube csatorna szülőatyja...

izé, anyja. Nagyon egyszerűen összefoglalható munkássága, mely nem más, mint különféle angol szavak jelentését, eredetét magyarázza el videóiban, lenge öltözetben. De a poén az egészben, hogy amiket az egyes szavakról, jelentésekről mond, az még a szakmabeliek szerint is korrekt. Marina hét évvel ezelőtt hagyta el Oroszországot – ahol egyébként két diplomával egy gimnáziumban tanított



irodalmat – és az Egyesült Államokba, San Francisco-ba utazott babysitterkedni, hogy továbbfejlessze angol tudását, valamint elkészítse PhD dolgozatát. Próbálkozott a modell szakmával is, de két fotósorozat után, mindenhol elutasították, hogy túl alacsony ehhez a szakmához. Végül ott ragadt a Meki házában egy egész egyszerű okból. Ott jóval melegebb volt, mint Moszkvában. Aztán 2007 márciusában kezdte el videoblogos munkásságát. „Akkoriban mindenki feltöltött valamilyen hülyeséget. Arra gondoltam, én felveszek valami szexis ruhát, és szavakról fogok beszélni.” Kezdetben a lötéri, háromlábú kutyát sem érdekelte a videó. Nem sikerült egy hirtelen, nagy durranást okoznia, szépen lassan csorgott össze rajongótábor. Öt hónap alatt 18 videót töltött fel és idővel sikerült elérnie a 300 ezres látogatószámot, ahonnan már nem volt visszaút és hamarosan átlépte a milliós követői számot, és már 100 milliós

megtekintést is magáénak tudhat. Kezdetben otthon készítette saját maga a felvételeit. Ha megvolt az ötlet (vagyis az elemezni kívánt szó), kamerát ragadott, felvette és a kész anyagot meg is vágta. Videóiban Marina picit rá is játszik „szőkeségére”, de az ismeretterjesztés érdekében tökéletesen felveszi ezt a csajos, tanító néni szerepét, és cuki orosz akcentussal adja elő a részletes etimológiai elemzéseket. A szexis nyelvészkedés, hamar kinőtte a doktorandusz hölgy lakását, így manapság már egy stúdióban rakják össze a videóit. Igen, direkt használtam többes számot, mivel már stábj is van. A fődolog azonban nem változott; ám a szavak többségét immár a rajongók küldik neki, ő pedig utánanézik ezek eredetének, majd megpróbálja szórakoztatón tálni a száraz tudományos adatokat, végül szexis énjét előkapja, ruháit pedig lekapja (bár sajnos nem teljesen). Minden fórumon azt hirdeti: „az intelligencia szexis”

(hát, nekem Vágó Pistáról soha nem jutott volna ez eszembe).

De vegyünk pár példát, milyen jellegű szavakat is mutat be. Lesbians, Bitch Slap, Hooker, Eye Candy, Porn, Antidisestablishmentarianism, de olyan kifejezésekre is rámeleg mint pl.

„You are a Douchbag!” Szóval szinte bármire, ami manapság divatos szófordulat, vagy amit a rajongói (ahogy ő hívja: diákjai) kérnek tőle. Szétszedi őket darabokra, megnézi a latin eredetét, hogyan változtak az idővel, és képekkel is illusztrálja őket. Természetesen van némi önblog tartalma is a videóinak, számos alkalommal mesél önmagáról.

Nem állítom, hogy az egészben nincs egy kis hivatkozó exhibicionizmus, de az orosz lány célja a YouTube-os nyelvészkedéssel (a pénzen kívül) az emberek nyelvi, nyelvészeti ismeretének fejlesztése, s ennek érdekében vetkőzik. Mí mással tehette volna érdekesebbé a szavakat, hisz mindenki tudja, hogy a szexualitással lehet a legkönnyebben eladni bármit. S ez a tény Marinát igazolta. Olyannyira, hogy cirka három év alatt olyan sikereket ért el, mint pl. Marina-t a New Yorker magazin a legszexisebb filológusnak választotta, a Wired magazin pedig a világ legszexibb geekjének és még a New York Times Magazine is őt ajánlja. Eközben Marina saját honlapot indított, az FHM-ben is megcsodálható volt, könyvét úgyszintén kiadták már, és egy iPhone játékban is szerepelt (Attack of the Bikini Zombie Babes from Outer Space!). Valamint azt rebesgetik, hogy a szexis szómagyarázással, köb 1 millió dollárt keres meg évente. Valahogy így kell tudatosan használni a YouTube-ot: találni kell egy piciny piaci rést, amit még nem csinált senki, és azt úgy tálni melyre ne lehessen nem odafigyelni!



JediEco

KONZOL

065

Krisztol

10 hónap távlatában

Audiovizuális rovatom 10. részéhez érve bevallom büszkén konstatálom, hogy mennyi lelkes olvasó adott már pozitív visszajelzést a rengeteg hasznos infóval kapcsolatban, és mind a mai napig sokan követik hónapról hónapra a technikai érdekességeket. A házimozis teljes audiovizuális tekintetben egy csodálatos dolog, egyfajta relaxáló – ám sajnos sokszor költséges – hobbi, melynek előnyeiben bizony nem feltétlenül csak azok részesülhetnek, akik akár milliós költségvetést engedhetnek meg maguknak, hanem azoknak is szól, akik sokan még iskolába járnak. Elképzeléseim szerint mindegyik réteget meg szeretném célozni, hiszen az egész nem is szól másról, minthogy miként javítsunk minél hatékonyabban a képen és a hangon, akár kis apró trükkökkel. Több tervem is van a következő hónapokra, mindamellett szeretném a rovat rendszeres olvasóit felkérni, hogy írják meg véleményüket, mely témákról olvasnának igazán szívesen.

HOGYAN ÁLLÍTSUNK ÖSSZE HÁZIMOZIT

Lépésről lépésre (3. rész)

Újra visszatérek és viszem is tovább a szigorúan audio vonalú házimozis összeállítás sorozatot. Átvettük tehát, hogy miért is jó egy – pénztárcánkhoz mérten – minőségi hangrendszer, milyen költségvetésben gondolkodunk, és ennek megfelelően kompakt, vagy igazi – különálló komponensekből (erősítő + hangfalak) álló – házimozit válasszunk. Előbbi az olcsóbb és egyszerűbb választás, utóbbi a profibbaknak szól, mely bár nyilván drágább, de hosszútávon kétségkívül jobb választás, és hát ilyen felszerelést nem vesz minden évben az ember, igazából még ritkábban, mint akár HDTV-t, hiszen nincs akkora technológiai fejlődés, hogy később mindenáron le kelljen cserélni egy erősítőt, minőségi hangfalakat meg aztán pláne nem. Fontos kérdés volt még különálló komponenseknél, hogy milyen árányú összeállításra van szükség hangfalaknál, és milyen drága erősítő szükséges. Nem véletlenül próbáltam az egész rendszer optimális mechanikáját a leggyengébb láncszem elvével érzékelteni, hiszen az egész rendszer csak olyan jó lehet, mint a leggyengébb komponens, így egy-egy kiemelkedő alkotóelem helyett optimálisabb, ha mindegyik összetevő egymással arányos minőségű. Kompakt rendszereknél az egész felépítés persze adja magát, ellenben

ahhoz is érdemes saját magunk gondoskodni minőségibb kábelezésről, hiszen még a legminőségibb hangfalak is csak azt szólaltathatják meg, amit kapnak jelet (ne felejtjük: a teljes ár 10-15 %-át érdemes kábelekre költeni).

Milyen modelleket válasszunk?

Kompakt rendszerek esetében adtam már néhány tippet, hogy milyen modellben érdemes gondolkodni, ami persze csak néhány ajánlat volt (természetesen nem kőbevésett), ami viszont „mindig minden körülmények között” betartandó: legyen rajtuk analóg RCA (AUX input), és digitális optikai hangbemenet!

Különálló komponenseknél iszonyú nehéz lenne olyan határozott véleményt mondanom, hogy milyen márkát érdemes választani, ami mindenki igényeit kielégítené, hiszen minden erősítőnek és hangfalnak más a hangkaraktere, és minden fórumon eltérnek a vélemények, hogy kinek melyik fekszik igazán, melyik domináns, melyik harsány, melyik visszafogott, melyik természetes, melyik jobb filmhez, vagy zenéhez, melyik magas tartományú, melyik mélyebb stb.

Ráadásul mindez nagyban függhet otthonunk akusztikájától is. Ha nagyon mondanom kéne márkát, pl. az Onkyo nagy általánosságban egy igényes, „elfogadott” név minden árkategóriában, a Marantz-ról, vagy főleg Denonról pedig eddig csak jót hallottam (de nyilván van, akinek nem kedvence). Persze minden erősítőhöz más hangfalmárka passzol igazán, amit már könnyebben be is tudnak nekünk márkaboltban lőni, ám ha a saját fülünkben nem bízunk, illetve olcsón szeretnénk megúszni a dolgot (pl. internetes vásárlás márkabolt helyett, ahol lenne próbalehetőség), akkor vagy házimozis ismerősre, vagy fórumokra kell bízunk magunkat. Én személy szerint a decens japán Denont szeretem, nem véletlenül, és a hozzá passzoló angol Wharfedale-t (Diamond 10.4) választottam, ám az álomom egy 1.5-2 milliós Denon/(szintén angol) Bower&Wilkinson összeállítás lenne (természetesen hozzá passzoló nagy kertés házsal, és egy brutál nagy HDTV-vel és projektorral).





Tudom sokan azt gondolják, hogy míg HDTV és HDTV között van érezhető különbség, addig hangrendszer és hangrendszer között már nem bízunk annyira saját érzékeinkben, hiszen látni könnyebb a különbséget, mint hallani (gondolhatjuk). De higgyétek el, talán még a legbotfülbűb vásárló is hallja a különbséget két különböző erősítő/hangfal összeállítás között, és végső soron a mi pénzünkrol van szó, így kár lenne mindenáron más ízlésére bízni a saját választásunk, nem igaz? Ugyanakkor minőségben „olyan” nagy különbség sincsen az egyes márkák között, így az adott kategóriát és névfőcsőfőket elsősorban a termék ára, mintsem a márkája határozza meg. Bármit is választunk viszont, egyre figyeljünk mindenképpen, hogy a hangfalak ugyanazon márkából legyenek összeválogatva, lehetőség szerint még a mélyláda is, különben eltérhet a hangzás, és megtörik a kellemes összhatás. Jómagamnak sokáig kellett szembesülnöm az olcsóbb és gyengébb minőségű mélynyomók puffogó bűgő eltérő hangszíntjével, mely bár adott némi „erőt”, mégis „kitűnt” a hangzásból. Elméleti tudás ide vagy oda, a gyakorlatban magam is meglepődtem, hogy egy ideálisan választott hangfalszetthez a márkában és árban megfelelő aktív mélynyomó milyen kellemesen vegyül el azonos karakterű hangzásával. Többször hallottam már, és nagy igazság hogy egy jól beállított és minőségű szubláda tulajdonképpen külön nem kivehető – ha csak nem a fenekünk alatti rázkódás alapján –, a hiánya ellenben nagyon is zavaró. Ez adja az igazi mozi hangzás savát-borsát, ettől érzed az erőt, ahogy recsegnek a fák az Avatarban, ahogy az óriás orrszarvúk döngetnek előre, vagy ahogy brutálisan nekicsapódnak a mechák.

Ami lényeges szempont lehet – függetlenül a márkától –, hogy mennyire komoly felszereltségű erősítőre vágyunk, melynek mértéke értelemszerűen egyenes arányban növekszik az árkategóriával, de jó hír, hogy számos korábban highend kategóriás opció ma már alap-, vagy középkategóriás modelleken is elérhető, és nem is gondolnánk, hogy a pár évvel ezelőtti korszakhoz képest mennyivel kedvezőbb áron. Érdemesebb a frissebb modelleket keresni, hiszen a korábbiak nem feltétlenül olcsóbbak, sőt sok esetben még talán drágábbak is, és mai modellekben már sokkal gyakoribb akár egy több portos HDMI elosztó, vagy akár olyan modernebb formátumok, mint a DTS HD vagy Dolby TrueHD (ami érezhetően brutálisabb még 5.1-es kimeneten is). Mindenesetre több 100 ezres erősítőkön már igazi csatlakozó Kánaánt találunk, hogy akár az összes digitális eszközünkhöz találjunk szabad bemenetet (pl.

4 különböző optikai bemenet), így csatlakozók függvényében is érdemes előzőleg felmérni az otthoni terepet, hogy hány különböző készülékhez fogjuk majd használni az erősítőt. Pl. „1 optikai bemenetes” kompakt házimozi nál állandóan dugogathatjuk az optikai kábelt át P53-ba, majd 360-ba, majd Set Top Boxba, majd a DVD-be, majd megint vissza stb. ráadásul egyre gyakoribb DVD lejátszókon optikai kimenet helyett a minőségibb koaxiális digitális kimenet, amihez bemenetet tuti csak AV erősítőn fogunk találni. Érdekesség: egy barátnőmnél úgy oldottam meg a problémát, hogy vettem egy minőségi koaxiális kábelt, egy 5 ezres „koax in-optikai out” átalakítót, és egy minőségi optikai



kábelt. Működik, de igen költséges megoldás, ráadásul a közvetlen optikai csatlakozáshoz képest az átalakítóval a kompakt házimozi csak pici késéssel dekódol, így hangformátum-váltásnál elmaradhat a digitális hanganyag eleje, mint pl. a zongorás DTS bemutatónál az első pendítés, vagy a helikopteres Dolby Digital logónál a kezdeti pöpec mennydörgés, ami mondanom sem kell: „bosszantó”. Ráadásul az átalakítás árához nem kellett volna sokat hozzátennem, hogy egy vadiúj minőségi optikai kimenetű DVD lejátszót vegyek.

Folytatása következik...

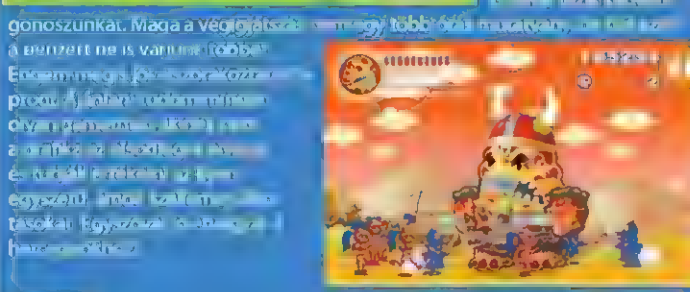
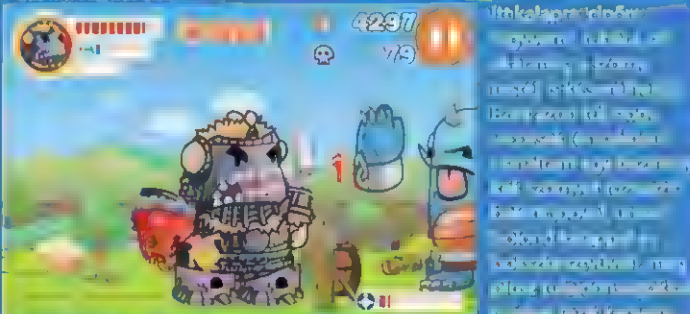
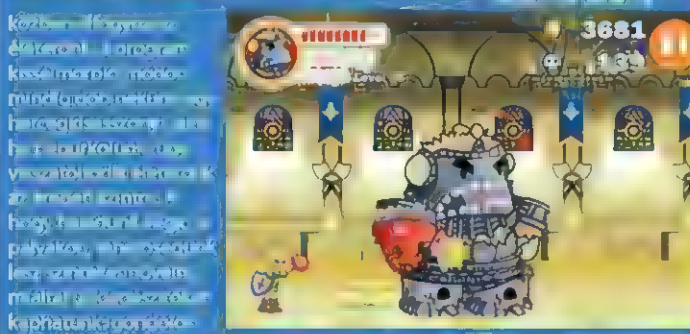
Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

Ár: 3.99£

Ár: 7.99£ / 800 MS Pont



Valahogy mindig is vonzott a játékok világába, és most is szeretnék játszani. Nem a „jóval” vagy a „rosszal”, hanem a „közönséges” játékokkal. Egy idő múlva a Wacky Lands Boss!-t is megkérdeztem, hogy miért is szeretnék játszani. Azt mondta, hogy a játékban mindenki egy kicsit más, és ez nagyon jó. Azt is mondta, hogy a játékban mindenki egy kicsit más, és ez nagyon jó.



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

THE DA VINCI DISAPPEARANCE

2010 végének egyik legnagyobb durranása, az Assassin's Creed Brotherhood megjelenésekor a készítők egyből elkényeztettek minket, ha jól emlékszem egyszerre kettő DLC-vel is. Aztán sokáig semmi. Így nagy örömmel fogadtam, mikor március elején megpillantottam a játék új kiegészítőjét, ami a Da Vinci Disappearance névre hallgat. Figyelmeztetek mindenkit, hogy a következő sorok elég erősen spoiler-nyűsúak, szóval, ha még nem vittétek végig a játék fő küldetését, akkor hagyjátok fel ennek a kis cikknek az olvasását.



1506-ban járunk, a Borgia-k elbuktak és Ezio visszatér Rómába. Első útja régi barátjához, a nagy művész Leonardo Da Vincihez vezet, aki éppen az ókori görög Pitagorasz egyik hátrahagyott titkát próbálja felfedezni. Egyedül sajnos kevés hozzá,

ezért megkér minket, hogy ugorjunk el a segédjéért. Mire visszaérünk Leo műhelyébe a kis szolgálójával, magának a mesternek hűlt helye lesz, valószínűleg elrabolták. Innenről indul útjára a nagy kaland, ami 8 küldetést és kb. másfél óra izgalmat ígér nekünk.

Mit is mondhatnék: a cucc hozta a szívet, amit el lehet várni tőle, tipikus lopakodós, ugrálós pályák, egy kis harc-



cal megfűszerezve. Mind a 8 küldetés véleményem szerint nagyon korrektre sikerült, látszik rajtuk, hogy a készítőknek nagy munkájuk van az anyagban. Csak hogy pár példát felsoroljak: lesz itt betörés egy palotába, ellopott festmény megkeresése, titkos földalatti testvériséggel való acsarkodás és a végén a nagy meglepetés...

És, hogy mit kapunk még ezért az árért? Egy vadonatúj többjátékos pályát, négy új karaktert és kettő multiplayer játékmódot, amik még további órákra kihúzzák a DLC szavatosságát. Ezio rajongóknak kihagyhatatlan!



Ár: 11.49€ / 1200 MS Pont

CALL OF DUTY BLACK OPS FIRST STRIKE

Call of Duty. A franchise, mely tipikus is...

Call of Duty. A franchise, mely tipikus is...



Call of Duty. A franchise, mely tipikus is...



Call of Duty. A franchise, mely tipikus is...



XBOX LIVE
BRIDGE



Ár: 2.49€

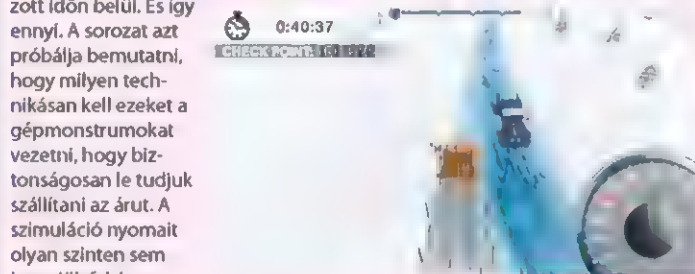
ICE ROAD TRUCKERS

Nos tudom, hogy ez csak egy „minis” kategóriájú játék és ne várjunk tőle sokat, én mégis nagy reményekkel szedtem le az online áruházból az anyagot, többek között azért is, mert nagy rajongója vagyok a sorozatnak, amit Magyarországon is tudunk nézni a History HD csatornán – de sajnos a cucc meg sem közelíti a sorozat színvonalát. Aki esetleg nem ismerné a szériát, annak vonalakban felvázolom a tudnivalókat.



Alaszkai jeges földjén pár ottani kamionsofőr életével ismerkedünk meg, akik mindenféle árut szállítanak fel és alá, akár életüket is kockáztatva az szállítmány sikeres célba juttatása miatt. Adott 5 kamion, illetve 15

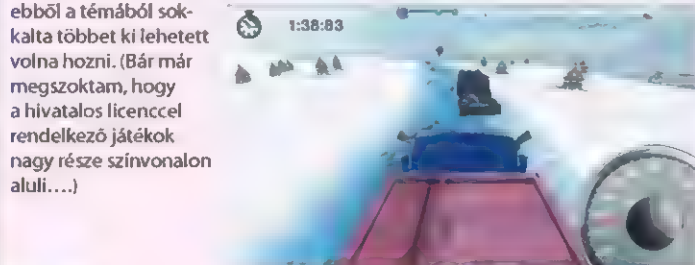
jégpálya, aminek a lényege az, hogy A pontból B pontba jussunk el meghatározott időn belül. És így ennyi. A sorozat azt próbálja bemutatni, hogy milyen technikán kell ezeket a gépmonstrumokat vezetni, hogy biztonságosan le tudjuk szállítani az árut. A szimuláció nyomait olyan szinten sem ismerjük fel, hogy



tök mindegy, 60 tonna vasrudat, vagy esetleg 40 deka Spar párizsot szállítunk, ugyanannyi „kihívással” jár. Megpróbálták mondjuk olyasmivel izgalmasabbá tenni a dolgot, hogy ha túl gyorsan hajtasz, beszakadhat a jég alattad. Elvértve találkozunk egy-egy kamionnal és egyes kanyarok akár meghaladhatják a



15 fokos szöget is, de sajnos ez még így is nagyon kevés. Tudom, hogy ez egy egyszerűbb kategóriás játék – mint ahogy a cikkem elején is mondtam már –, de ha az én életemről szeretnének csinálni egy ilyen szoftvert, akkor én biztos nem mennék bele. Értetlenül állok az anyag előtt, mert véleményem szerint ebből a témából sokkalta többet ki lehetett volna hozni. (Bár már megszoktam, hogy a hivatalos licenccel rendelkező játékok nagy része színvonalon aluli....)





Ár: 7.99£ / 800 MS Pont

Bízok benne, többen vannak azok, akik még emlékeznek a Micro Machines játékokra, főleg a 16-bites korszakból. A TNT Racers ugyan nem ér fel hozzájuk minőségében (látható, hogy nem egy grafikai fenomén), de hasonló felfogásban ad a játékosnak instant szórakozást a felülnézetes, egymás kárára menő száguldozásból. Az akár egyszerre négyen (offline online egyaránt) játszható TNT Racers 18 helyszínen vezet keresztül a legkülönbözőbb adottságok között.



Ugratók, szakadékok, trükkös kanyarok, tereptárgyak nehezítik meg a dolgunkat, ahol a célunk kétféle lehet, vagyis inkább győzelem elérésének a feltétele más és más, mivel mindenképpen pontokat kell gyűjtögetnünk. Kiütéses verseny esetén az aranyserlegért megy a harc, minden kör addig tart,

amíg hárman ki nem esnek a képernyőről. Ekkor pontokat kapunk, majd haladunk tovább, amíg a jobb oldalon jelzett sávon valaki el nem éri a kupát.

Az időfutamok esetén vagy az óra, vagy a megtehető körök száma a limit, ez alatt kell a továbbiakban bemutatott lehetőségek, mód-szerek kombinációjával a lehető legtöbb pontot összeszedni.

Kikerülni a pikszisből nem is annyira nehéz, a kamera csak igen kicsit zoomol ki, így rendesen tartani kell a tempót a többiekkel. Ahhoz, hogy mi nyerjünk (azon túl, hogy jól vezetünk, és simán hagyjuk a bandát), ki is lökdöshetjük az ellenfeleket, illetve a megannyi felvehető tárgy segítségével törhetünk borsot az orruk alá. A bevethető galádságok tárháza igen ötletes, nem merül ki némi rakétában, vagy bombában. A Tesla Coil-lal pl. megnézhetjük,



az autókon kívül mennyire jól vezetnek az áramot ellenfeleink, miközben átmenetileg pajzsot is ad számunkra. A World Inverter ránk síncs tekintettel, s főleg emberek ellen az igazi, felcseréli a jobbra-balra irányokat. Nem kis öröm látni, ahogy neten egy gyanútlan srác egyszer csak lekanyarodik a hídról a kietlen

mélyiségbe. Talán zavarában arra is gondolhatott, elromlott nála valami. Aztán

mikor visszatér a pályára füstfelhőt elé, hogy végképp ne tudja, merre hány méter. Revant is lehet venni persze, ilyenkor árnyék (shadow) módban térünk vissza, és földrengéssel, forgószéllel hálálhatjuk meg hálátlan kiejtésünket.



Noha az árát egyelőre kicsit borsosnak tartom, mert inkább illene be afféle minis játéknak, de kellemes órákat el lehet vele ütni, főleg ismerősök ellen. Árcsökkentés és megfelelő társaság megléte mellett javasolt a beszerzése.

BEJEWEELED BLITZ LIVE

Ár: 800 MS Pont

A PopCap Bejeweled c. játéka nagy sikernek örvendő világszerte közel minden platformon. A 2001-ben újtára indított apró ügyességi játék egy elsőre egyszerű sémára épül. Egy adott területen hat különböző ékkő található, egy-egy szétválasztva. Eltüntetni őket minimum három egymás mellé helyezésével lehet. A játékos egyszerre egy követ jelölhet ki, amelyet mind a négy irányba megpróbálhat felcserélni az épp mellette lévővel, hogy kirakjon egy sort

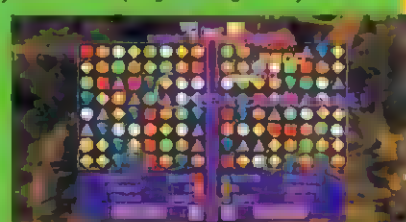


vagy oszlopot. Természetesen lehetőség van mindezt fokozni, több kő egyidejű eltűnésével extra pontokhoz juthatunk, és speciális darabok is léteznek. A régi formula nagyjából megmaradt folyamatosan lehet szintet lépni, - bár extrákat sajnos nem vásárolhatunk -, valamint a játék elméletileg

akkor ér véget, amikor már nem tudunk semmit se eltüntetni. Ezt gondolták most újra a fejlesztők, és a lassabb játékmenetet pörgős közegbe helyezték,

ugyanis a Blitz LIVE kereteiben mindössze 60 másodpercünk van egy menetre (emiat elméleti kifogyni a lépésekből). Ez alatt kell a lehető legtöbb pontot összegyűjteni, ami eleinte furcsa, később igencsak az agyunkat megtornásztató, érdekes feladattá válik. Két játékmód kapott helyet, az egyik a hagyományos, a másik a Twist névre hallgat.

Utóbbiban nem a megszokott módon cserélgethetjük az elemeket, hanem négyet forgathatunk jobbra vagy balra, hasonlóan, mint a Hexic HD-ben. A speciális kövek most is előcsalhatóak, igaz, az új módozatban



kicsit másképp, bár a lángolónlál nem változott a feltétel. Szóval öt egyforma esetén a villámló jelenik meg, de L alakot kirakva szintűgy megszerezhető, hatos sorozatnál jön elő a hiperkocka, míg ha ezeket úgy robbantjuk fel, hogy több sorozat esik ki egyszerre (Cascade-nek hívja a játék), akkor a pontszorzó

is belép a képbe - kizárólag ezzel lehet az achlévementekhez kötött magas pontszámokat elérni, ilyen csekély időn belül.

Az ár viszont magasnak számít, elnézve más verziókat, amelyekhez képest itt egy-két funkció hiányzik is, az újítások meg nem bírnak akkora értékkel. Mindenképp javasolt a próbaverzió leképése, hogy eldönthesd, neked ez a változat kell-e. Ha a válasz igen, egy gépen másodmagaddal, neten egyszerre akár 16-an tüntethetitek el a köveket.



XBOX LIVE
arcade

RBaly

XBOX LIVE
arcade

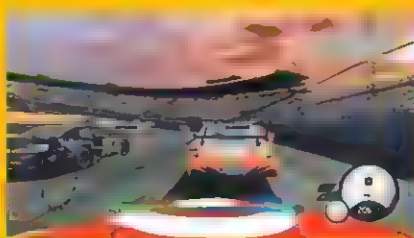
RBaly

Ár: 6.29€ / 800 MS Pont

DAYS OF THUNDER

NASCAR EDITION

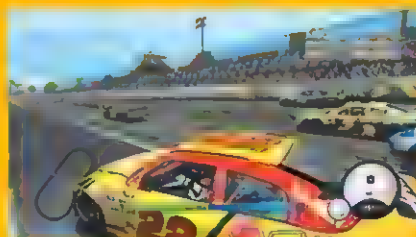
Kezdeném akár úgy eme rövid szösszenetet, hogy a hamarosan érkező Nascar the Game előtt ideális lehet eme alkotást lekapni a PSN vagy az XBLA hálózatról, de akkor valótlant állítanék. A Days of Thunder ugyan ezt a sikeres motorsport-szíriát igyekszik reprezentálni, de több sebből vérzik, és inkább a messziről való elkerülését tudom javasolni mindenkinek. A cím ismerős lehet,



a nálunk Mint a villám címen futott Tom Cruise film is adott némi ihletet a készítőnek, olyannyira, hogy a fontosabb szereplők (ha csak rádión többnyire) is helyet kaptak benne (apró megjegyzés, PSN-en NASCAR Edition alcímmel jött ki, ami annyi extrát jelent, hogy csak a

Sony gépén vannak hivatalos pályák és autók, 360-on minden fiktív). Velük a kariermódban találkozhatunk (mindkét verzióban), ahol a cél egyszerű:

nyerjünk, és ha van rá keretünk, fejlesszük a versenygépet. Néhány életszerű elemet is igyekeztek hozzáadni művükhöz a készítő. A gumik kopnak, az üzemanyag fogy, a sérülések kismértékben kihatnak a teljesítményre – mindezeket a boxban pótolhatjuk, javíthatjuk, igaz, elég csupán áthajtani rajta mindezekhez. A program gerince a versenyzés, illetve némi rekorddöntögetés a Time Trial-ben, vagy a Derby berkein belül a minél nagyobb kár okozása, vagyis afféle roncsderbi. Kár, hogy a látvány ehhez képtelen felnőni, az autók hiába

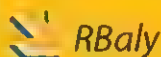


borulnak, ütköznek, repülnek, maximum horpadást, és néha kiszakadó kerekeket (de visszatermelődő) láthatunk, illetve a kijelzők villogását, hogy ez már kicsit sok volt.

Érthető, hogy nem szimulátornak szánták, de a kezelhetőség is olyan, hogy

épp amilyen kedve van, aszerint viselkedik: adott kanyart hol bevesz, hol meg (egyenlő kopottságú gumik és üzemanyagterhelés mellett) telibe kapja a falat.

Nonszensz, ahogy az is, mikor gondolja úgy, hogy na most keresztbeállok, pedig a kedves játékos nem csinált semmit se másképp. Lehet eme „változók” hivatottak a kihívást fenntartani, de kétféle. Van még két extránk a versenyek alatt: az alul elhelyezkedő sávnak ha a kék részét töltjük, azzal nitrózhatunk (a találó Hammer meter nevet kapta), a zöld féle meg a fókuszálást segíti, vagyis használata időlassítást eredményez, ami egy tömegkarambol előtt jöhet jól. A 12 fős online játék lehetősége kecsegtető, de inkább torkollnak káoszba azok is, mintsem rendes versenyekbe. Összecsapott, csúnya, hibákkal teli. A filmhez se, de még játéknak sem igazán méltó. A demó elrettentésnek jól jöhet.

XBOX LIVE
arcade

Ár: 11.99€ / 1200 MS Pont

HARD CORPS

UPRISING

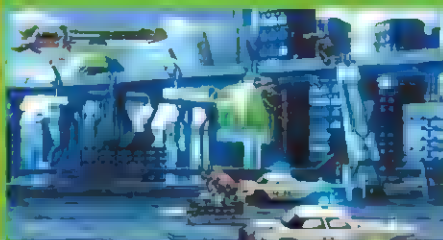
Az oldalra scrollozós run-and-gun-stílusú shoot'em upoknak nagy keletje, múltja, s nem utolsósorban igen erős rajongói bázisa van. Újítani nehéz, a játékosok az efféle alkotásoktól szinte kötelezően elvárják a kőkemény nehézségi szintet, a szinte zéró segítséget, hogy egy végigjátszás valóban igazi érdem lehessen. E műfaj egyik jeles képviselője a Contra, és a rajongók tán már fel is fedezhették,



hogy Hard Corps alcímmel már volt egy ilyen felvonás a Konamitól. Nos ezt most nem csupán felcserélték, hanem egyenesen új franchise-t terveznek a HC égíse alatt létrehozni, persze a Contra sorozaton belül, ami egyébiránt a fentebb említett játék előzményének tekinthető.

A történet szerint 2613-ban járunk, a világot a Commonwealth birodalom tartja uralma alatt Tiberius vezetésével, ami mint sejthető, nem jó. Az Ellenálló Erők értelemszerűen egyre nőnek, de sikerre nem jutnak. Közülük pár elit katona válik ki, akik végleg le akarnak számolni a gonosz erővel.

Vezetőjük, egyben főhősünk Bahamut ezredes lesz, de hozzá csatlakozhat egy második játékos is mind online, mind offline.



Az Uprising azt kell mondjam, az Arcade mód keretén belül maximálisan elegendő tesz az elvárásoknak. A játék kőkemény, véletlenül betévedve pillanat alatt a halál lesz az osztályrészünk. Mindehhez remek játékmennyiség társul, tehát e téren se érheti szó

a ház elejét. A nehézség mint mondtam alapelvárás, s ezen a kevéske könnyítés se sokat segít, mint például a dupla ugrás lehetősége, magunknál tarthatunk egyszerre két különböző fegyvert, vagy a felénk jövő lövedékek hártása, megfelelően időzítve persze. Rendesen be kell tanulnunk minden egyes helyszínt, hogy sikerrel járassunk. A fejlesztők evégett gondoltak a kezdőkre, vagy a stílussal ismerkedőkre is, ennek köszönhető a Rising opció, ahol ugyanazon helyszíneken kell végigmennünk, de a begyűjtött Corps pontjainkért különféle extrákat vásárolhatunk, amik könnyítik a játékmennyiséget. Ilyesmí lehet a triplaugrás aktiválása, több folytatási lehetőség, alaphoz erősebb fegyverek és hasonlók.

A külsőnért a BlazBlue fejlesztői a felelősek, ami látszik is rajta, természetesen pozitív értelemben. A képfriítés folyamatos, a 2.5 dimenziós helyszínek kellően változatosak és látványosak, amelyekhez remekül passzolnak a japános hangzásvilágú zenék. Rajongóknak szerintem mondani se kell, a stílussal ismerkedők tegyenek egy próbát a demóval, mivel tényleg mostohán nehéz tud lenni, összességében pedig nagyszerű lett a játék.

XBOX LIVE
arcade

Dynasty Warriors Gundam

Ha fognánk magunkat és összevetnénk hazánk Dynasty Warriors illetve Gundam rajongóinak halmazait, valószínűleg egy olyan roppant szűk réteget kapnánk, amit maximum nagyítóval lehet tüzetesebben megvizsgálni – így tokéletesen érthető, hogy a Dynasty Warriors Gundam terjesztésébe miért nem fogott bele egyik honi forgalmazó sem. Az egymást csépelő robotokkal szembeni általános kozony mellett az anyasorozat által „kivívott” középsz*r tesztponszámok sem segítettek a Japánban immár a harmadik részéhez érkezett DWG franchise elterjedésében. Hogy ez jogos vagy nem, a cikk végére remélem mindenkinek sikerül eldönteni, de mivel szorít a hely, vágjunk is bele rögtön a 2007-ben PS3-ra és X360-ra egyaránt megjelent első rész kivesésébe.

A Koei hozzáállása a projecthez az lehetett, hogy mivel a játékot nagy valószínűséggel úgyis csak a rajongók fogják megvenni, így tokéletesen felesleges a nyolcvanas évek óta kisebb nagyobb kihagyásokkal futó széria és számtalan mozifilm cselekményének összefoglalása. Ennek eredményeképpen európai szemmel garantáltan totál érthetetlen események gócpontjába kerülünk, főként igaz ez az Official Mode-ra, ott ugyanis a sorozat idővonalára lazán felfűzött küldetéseket kell teljesíteni, így nem biztos, hogy átjön a szappanoperásan eltűzött párbeszéd és szópárbajok lényege (az opcionálisan választható japán hangszáv aktiválása segíthet az átélésben). Ennél egy fokkal jobb az Original Mode, ahol egy tök új kalandszálat göngyölíthetünk fel az ismert szereplők bőrébe bújva. Pozitívum, hogy az anime összes híresebb arcának van külön kampánya, és bár a helyszínek zömében ugyanazok, mégis élvezetes egy maskarás idióta leverése után az ő szemzőgéből is megtekinteni az eseményeket. Természetesen lesznek nagy drámák, és a nyugati szokásoktól eltérően a történetek eredményeként a fontosabb figurák simán meg is halhatnak, szóval fordulatokban garantáltan nem lesz hiány. A küldetés elindítását követő átvezető után a taktikai képernyőre kerülünk, itt lehet megnézni a győzelmi kondíciókat valamint kedvünkre cserélgethetjük a felvett power-upokat Gundamunkon. A csatátérén aztán rögtön a dolgok sűrűjében találjuk magunkat, tokéletesen lényegtelen is, hogy éppen helyileg hová szólít a kötelesség, már az első pillanatoktól kezdve ellenfelek tucatjai próbálják majd olajunkat ontani a kb. egy generációval elmaradt megjelenítésű helyszíneken. Ezt megakadályozandó a legszebb Star Wars-os élményeinket elővéve használhatjuk a lézerkardot, avagy a pisztollyal próbálhatjuk ritkítani az ellenfeleket, de a létszám-beli igen éles különbségekre való tekintettel inkább a közel-harci taktikák alkalmazása ajánlatos. Rövid ideig el lehet a cuccal hadonászgatni, de pár küldetés után inkább idegesítő lesz a kombók visszafogott száma, a kopár kinézetű arénák és a gép által bevetett aljas trükkök sorozata (mindenképpen easy fokozaton érdemes elsőre nekiindulni a játéknak).

Nem is igazán érdemes itt hosszan leragadni, hiszen a két évvel később érkező Dynasty Warriors Gundam 2 a bosszantó hibák nagy részét orvosolta. A grafika végre már a nextgen gépek tudását súrolja (igaz, csak nagyon alulról), a kijelzők és a térkép újra vannak dizájnolva, az akció közben zajló párbeszéd ábrázolása pedig mangás panelekben történik, ezzel is erősítve az érzést, hogy egy kaszabolós anime főszereplői vagyunk. Továbbá ésszerűbb és átláthatóbb lett a fejlesztési részleg, helyet kapott egy online multiplayer szegmens, és a sztori találásánál gondoltak a hozzánk hasonló hátrányos helyzetű nemzetekre. Emellett a küldetések előzményeit, valamint a köztük történő eseményeket kis összefoglaló szövegek teszik jobban érthetővé.

Mégis, az ezernyi újítás eltörpül a játékmenet pár apró, de igen lényeges változása mellett. Egyrészt az elődhöz képest sokkal több típusú Gundamba huppanhatunk bele, a velünk egy szinten lévő ellenfelek mellett helyet kapott pár lenyűgöző méretű óriásrobot, a faltól falig kaszabolást néha QTE szekvenciák dobják fel, és az akció sebességét is lényegesen felgyorsította a boost szisztéma megváltoztatása. Míg az alap DWG-ben turbózni csak 1-2 másodpercig lehetett, ezzel némileg lomhává téve a közlekedést, itt már a Turb-O-Méter kifogyásáig nyomhatjuk a naftát, ráadásul vadonatúj kombózási lehetőségek is megnyitáltak az új rendszerrel, ezzel sokkal dinamikusabbá és szórakoztatóbbá téve a csatákat.

A játékmódok terén is történt pár lényeges változás: míg az Original Mode ismerős lehet az elődből, a vadonatúj Mission Mode több mint 100 küldetést tartalmaz szereplőkre lebontva és bár tulajdonképpen ugyanazt kell csinálni, mint a játék többi részében. (Hentelni. Sokat.) Baromi jópofa, hogy a küldetések között folyamatos e-mail-es tájékoztatást kapunk az eseményekről, és lehetőségünk lesz barátságot kötni más pilótákkal (lajkolni és bökdösni sajnos nem lehet). Az első részhez hasonlóan most is végig lehet vinni az egész játékot egy haverral co-opban, ám az itt debütáló Versus Mode egymás változatos kicsinálására is lehetőséget ad.

Mire mindent kivégzel, garantáltan három számjegyre vált a játékkal eltöltött órák száma, ami kellemes ár/érték arányt sugall, ám ahhoz, hogy igazán ki lehessen élvezni a DWG2 szépségeit, nem árt hack & slash ÉS óriásrobot rajongónak lenni, így vásárlás előtt ezt mindenképpen érdemes észben tartani.



Cursed Mountain

Nem tudom, mi járhatott a többnyire budget kategóriás cuccokban utazó Deep Silver csapatának a fejében, amikor legújabb túlélő horroruk elkészítésekor egy olyan platformot választottak, melynek célközönsége szellemet maximum a Mario játékok extra szintjein láthatott. Még csodálatra méltóbb az események helyszínének kiválasztása, hiszen bár a horror zsánerének különböző darabjai igen széles spektrumban mozognak helyileg, Tibet eddig maximum a Brad Pitt tejfolszöke furtjei koré csavart szirupos melodrámaival (Hét év Tibetben) volt képes frászt hozni a befogadóra. Eddig.

A Cursed Mountain ugyanis fittyet hányva a Wii játékokkal szembeni elvárásokra, igazi rettegést kínál a PS2 éra fénykorának horror dömpingjét idéző stílusban. Nem is igazán értem eddig más miért nem csapott le a témára, hiszen az ősi legendák, babonás helyiek, szűk ösvények, lavina /sziklaomlás és a magasságkülönbség miatt kialakuló hallucinációk kombinációja kellő táptalajt biztosít egy izgalmas sztorihoz, a szellemek megjelenése nélkül is. Márpedig azokból lesz itt dögvél, a CM ugyanis nem tököl sokat, és a szimpatikusan rövid tutorial letudása után rögtön a sűrűjébe veti hőnket a profi hegymászó Eric Simmonst, aki a hasonló foglalkozást űző, 3 napja eltűnt testvére keresése okán kerekedik fel. Ám amikor megérkezik a Hímalája lábánál fekvő első nagyobb faluba, rövest felsejlik, hogy valószínűleg itt most egy törött lábnál többről lesz szó, hiszen az amúgy zibongástól hangos utcákon egy teremtett lélek sincs. Pontosabban teremtett hús-vér lélek...

tásából kialakított, idővel egyre több tagból álló kombókkal. Nem mondom, remek érzés egy különösen szívós ellenfelet efféle látványos mozdulatokkal (ismét) a másvilágra küldeni, ám sajnos a mozgásérzékelés nincs mindig a helyzet magaslatán. A Nunchuk előre lendítését például csupán



jó 60-70%-os valószínűséggel fogadja el a program, ami azért különösen aggasztó, mert hibázás esetén a szörnyek ideiglenesen új erőre kapnak. Tovább bonyolítja az egyszerű profi hegymászó/szellemirtó életét, hogy a klasszikus Resident Evil-es, egyhelyben totyogásra épülő irányítás, illetve a mozgás közbeni fegyverhasználat hiánya igencsak nehézkessé teszi az eseményekre való dinamikus reagálás lehetőségét, ami a néhol erősen igazságtalanra hangolt bosszarcok esetében válik igazán frusztrálónak.

Az utunk során fellelt gyógyító füstölők felhasználására kizárólag a megfelelő oltároknál van lehetőség és az energia visszatöltésre más mód hiánya lévén használatuk csak a térség megtisztítása után ajánlott, mivel a HP visszanyeréskor bemutatott ceremónia elvégzésekor karakterünk védtelenné válik pár másodperc erejéig, így esélyt kínálva az ellenfeleknek, hogy rövest le is

verjék rólunk a frissen feltomázott életerő teljes mennyiségét.

Így visszaolvasva nem tűnik túl pozitívnak az eddig lefestett kép, de minden ódivatú és gerinctelen húzása ellenére is érdemes közelebbi ismeretséget kötni a Cursed Mountain (néhol egész meggyőzően festő) havas hegycsúcaival. A lassan kibontakozó, okos módon több kérdést felvető, mint amennyit megválaszoló sztori által generált háttörzongató hangulat előbb-utóbb garantáltan a játékos bőre alá férkőzik, és ez a realitás valamint képzelet határmezsgyéjén táncoló világ olyan hely, amiben annak minden rémisztő aspektusa ellenére is élvezet elmerülni. Egy igazi kaland, ami addig új ingatag hidakon és szűk ösvényeken át, míg a rejtély leleplezésre nem kerül, de a paranormális vonal mellett Eric önmarcangolására is marad idő az átvezetőkben, ami könnyen átéltetővé teszi a vele való kalandozást. Egy kis emberség az idióta maszkok mögé bújó sérthetetlen szuperhumánokkal teli világban néha még a hibátlan játékmechanikánál is többet ér...

Hamarosan be is következik első találkozásunk a helyet benépesítő természetfeletti entitásokkal, és ahogy az lenni szokott, az utunkba kerülő kóbor lelkek nem éppen a békés fajtából kerülnek ki. A változatos módokon vi-csorgó, füstszerű ellenfeleink közeledtét Eric megérzi, ilyenkor hirtelen beszürkül a világ, apró fekete szemcsék tűnnek fel a levegőben, és rejtélyes éteri susogások tornázzák feljebb az adrenalin szintet. A rendező nagy cselesen ilyen részeket akkor is bedob, ha az égvilágon semmi nem történik, míg a játékos ennek ellenére kétségbeesetten pásztázza a teret, próbálva felkészülni az összes lehetséges veszélyforrásra. A túlzott éberség amúgy legtöbb esetben kifizetődő, mert a képernyő helyett esetenként egyenesen a Wiimote hangszórójából huzogó lidércek előszeretettel materializálódnak a hátunk mögött. Mivel küzdeni viszonylag sokszor kell, a közepesen nehézkes harcrendszer megszokása/kitapasztalása kulcsfontosságú momentum azok részére, akik az első pár felvonás után is folytatni kívánják a misztikus utazást.

Támadásból alapvetően kétféle van: egyrészt hadonászhatunk a csákányunkkal (ez sajnos néha veszélyesen pontatlan tud lenni), vagy biztonságos távoból jól lelőöldözhetjük az életünkre törőket. Bármelyiket is használjuk, kellő mennyiségű bevitt találat után lehetőségünk nyílik kivégezni a delikvenst a Wiimote és a Nunchuk szisztematikus suhogta-



Cursed Mountain
(Deep Silver)

eszké

Szollár Gergővel

Fekete Hattyú

Black Swan

Azt hiszem hosszás kutatómunka és közvélemény-kutatás nélkül is a nagyobb hibázás lehetőségét kizárva lehet kijelenteni, hogy a balett egészen biztosan benne van azon témák között, mely filmes reprezentációja a rajongókon kívül nagyjából senkit nem érdekel. A gondolataim között kutatva nem is nagyon rémlik olyan alkotás, mely komolyabban foglalkozott volna a tárgykörrel egy Linda epizódon kívül, ahol a cserfes rendőrlány az előadás közepén, a színpadon verte le a tettest különleges Balett Fu mozdulataival. Darren Aronofsky legújabb mozgóképében azonban a közegot csak dekoratív háttérnek használja, hogy a piruettek helyett ismét kedvenc témájára a főszereplő szisztematikus megőrülésére koncentrálhasson.

A Fekete hattyú középpontjában Nina, egy tehetséges, de törékeny balerina áll, aki hatalmas lehetőséget kap, amikor rá osztják a Hattyúk tavának címszerepét, ám míg a visszahúzódnó lány tökéletesen alakítja a fehér hattyút, a gonosz fekete testvér megformálására a számtalan gyakorlással töltött óra ellenére is képtelen (ebben az előadásban hagyományosan egy színész játssza mindkét szerepet). A kórosan perfekcionista Ninából a darab rendezője minden eszközt bevetve próbálja kihozni vadabb, sötétebb enjét, míg otthon a zsarnoki, kontrollmániás anyja fokozza addig a nyomást, míg látomások nem kezdik kínozni Ninát és a valóság és képzelet végérvényesen összerosódlak...

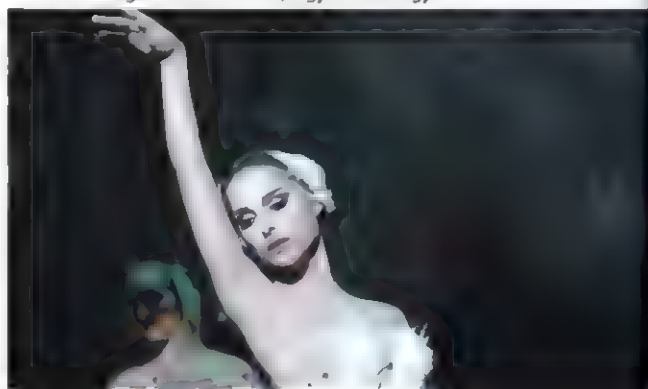
Ami elsőként eszébe jut majd mindenkinek a Fekete hattyú megtekintése után, az a tény, hogy Natalie Portman mennyire kiváló színész, és hogy erről milyen kevés másik produkciójában győződhetünk meg. Egészen elképesztő, hogy arcának finom, apró rezdüléseivel mennyi mindent el tud mondani: a szende, síró kislányból magabiztos és gögös hattyúvá való átlényegülése a színpadon a filmtörténet

legnagyobb pillanatai közé tartozik, teljesen megérdemelten vehette át alakításáért a legjobb színésznőnek járó Golden Globe és Oscar díjakat. Mellette mindenki más csak statisza lehet, ennek ellenére a középszerű cuccok hercegnője, Mila Kunis is egészen frissnek hat, Vincent Cassel konkrétan évek óta nem volt ilyen hiteles, Winona Ryder lubickol a kiöregedett primadonna szerepében, Barbara Hershey pedig olyan jól adja a passzív-agresszív anyát, hogy legszívesebben jól bemosná neki egy nagyot.

A következő dícséréthalmaz természetesen a rendezőt illeti meg. Darren Aronofsky irigylésre méltó magabiztossággal vezényli le a filmet (nem is nagyon lehet ráismerni a 13 évvel ezelőtti Pi bájosan amatőr direktorára), és jó szokáshoz híven nem ragad le egyetlen, jól körülhatárolható műfajnál, így a Fekete hattyú egyaránt fel van vértézve a dráma, a thriller és a horror stílusjegyeivel, melyet Clint Mansell (Aronofsky házi zeneszerzője) rögtön felismerhető dallamai és a remek fényképezés tesznek igazán varázslatossá. Ha csak két filmet nézel meg évente moziban, legyen ez az egyik!



Fekete hattyú (Black Swan)
Műfaj: Dráma / Thriller / Horror
Rendező: Darren Aronofsky
Szereplők: Natalie Portman, Winona Ryder, Vincent Cassel, Mila Kunis
Moziforgalmazó: Budapest Film



James Robinson - Joe Jusko

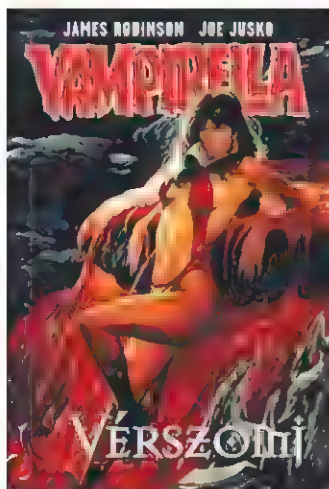
Vampirella: Vérszomj

Ha elkészítenék a nyolcvanas évek bűnös élvezeteinek toplistáját, minden bizonnyal dobogós helyet érne el a Conan a barbár sorozat (és a spinoffjaként funkcionáló Vörös Szonja) két mozgóképesített része. A ponyva-fantasy stílus koronázatlan királya Arnold Schwarzenegger karrierjének beindítása mellett az izmos barbárok, dögös amazonok és gonosz varázslók világával milliókat varázsolt el.

Most, 2011 elején valami hasonlólt éreztem James Robinson és Joe Jusko képregényének kézhezvételekor, mint 20 évvel ezelőtt a tévé előtt. Vampirella hamisítatlan trash karakter, bögyös, gyakran mutatkozik idomait alig eltakará ruhában, mindig van a tarsolyában egy kül beszólás és előszeretettel veri pukilra ellenfelek tucatjait, hogy aztán jól kiszívja a szerencsétlenek vérért. A hatvanas évek végén startolt fekete-fehér képregénysorozat első huszonpár évét átugorva mi az 1997-es Vérszomj alcímű két részes minisorozattal kapcsolódunk be az eseményekbe. A kötet felütése enyhén rendhagyó: Vampirella és szerelme Adam Van Helsing a halálból élednek fel egy Drakulon nevű bolygón, ami (ahogy az már a beszédes elnevezésből kiviláglik) a vámpírok fellelőgára. Ám a populációt tápláló vérfolyó hirtelen elapadt, így az éhségtől becsavarodó lakosok szép lassan kipusztították egymást. A katasztrófa gócpontjában Lilith áll, aki egyrészt civilben az idomait természetellenesen szexi pózokban villogtató főhős anyja, másrészt a saját túlélése érdekében zárta el a vércsapot, ami persze azt jelenti, hogy az eredeti

állapotok visszaállításához bizony a mami fejére kell kop-pantani. Elvesztették a fonalt? Nem csoda, az előzmények hiányában nem könnyű átlátni az összefüggéseket, kábé olyan a helyzet, mintha a teljes Tekken széria viszonyrend-szerét próbálnád megérteni egyetlen szereplő sztoriján keresztül. Nem árt tehát odafigyelni a párbeszédjeleknél, mert a gore elemekben bővelkedő, gyönyörűen kidolgozott oldalak mellett meglepően sokat dumálnak a szereplők, többnyire persze olyan dolgokról, amiről nekünk nyilván lövésünk nincs. Sikeres dekódolás után azonban egészen kellemes sztori kerekedik ki a dologból több szinten zajló nagy drámával és áldozathozattal a végjátékban.

A Vérszomj erőssége azonban nem kifejezetten a szöveg-ben rejlik, hanem a hozzájuk társított kivételes minőségű képkockákban. Jusko festést és rajzolást ügyesen vegyítő stílusa remekül mutat a fényes, minőségi lapokon, és bár az élvezet nem tart túl sokáig (48 oldalas az egész mű), megvan az a kellemes tulajdonsága, hogy egyszeri végigolvasás után az ember öntudatlanul is azon kapja magát, hogy megint a kiadványt lapozgatja, elmerülve a vériszamos képekben. A kétezer forintos ár ennek ellenére picit húzós a cuccért (közvetlenül a kiadótól rendelve kicsit kedvezőbb a kép), de mivel a hazai piacon igazi kuriózumnak számít a Vampirella által képviselt képregény típus, ezúttal kivételesen mégis érdemes mélyebben a zsebünkbe nyúlni.



James Robinson - Joe Jusko
Vampirella: Vérszomj (Kängin kiadó)

James Blake

James Blake

Minden, viszonylag rövid idő alatt nagy visszhangot kiváltó műfaj életében előjön az a pillanat, amikor a népszerűség elér egy olyan szintre, ami óhatatlanul bevonzza a zene felé kreatív gondolatok helyett a trendiség miatt közelítő előadók tucatjait. Britney Spears erős dubstep behatással bíró új szinglije kapcsán például a roppant befolyásos Mixmag magazin a stílus végét vizionálta. De tényleg csak abból a jellegzetes mély basszus hangból állna az egész dubstep jelenség, amit az említett hölgy produkciójában hallunk? Nem hinném. Itt van például a 22 éves kora ellenére az egész világ intenzív rajongását kiváltó James Blake esete, aki cím nélküli bemutatkozásával valami egészen egyedi dolgot alkotott. Az általa elkövetett Limit To Your Love c. Feist feldolgozás egyaránt emlékeztet az Antony & the Johnsons és a Massive Attack (Mezzanine éra) munkásságára, ami egy szokatlan, de éppen ezért roppant izgalmas párosítás. Az LP híven reprezentálja James ezer felé ágazó érdeklődési körét, egy szálzongorás soul dallamok dústódnak fel szintetizátorokkal és szanaszét töredezett ritmusokkal, James el-elhaló hangját pedig autotune teszi nem evilágivá. Bár a színvonal egységesen magas, a kezdeti EP-k bátrabb húzásai hiányoznak a lemezről (a CMYK hiánya felettébb bosszantó), ami persze tulajdonképpen érthető és nem is rossz alku azért cserébe, hogy James zenéjét minél szélesebb kör ismerje meg.



MEN

Talk About Body

Valószínűleg ez a veszély nem fenyegeti a pofátlanul csak MEN névre keresztelt háromtagú kollektívát, hiába fogják meg a dolgok bulisabb oldalát Talk About Body című debütálásukkal. A nyolcvanas évek végét/kilencvenes évek elejét idéző hangzásvilágba csomagolt szövegek azonban nem csupán a mókáról szólnak, hanem dance bandáktól szokatlan módon komolyabb témákat is lefednek az alapvető emberi jogoktól a nemi szerepeken át az... umm... szexig. A zene ellenben a punk/funk/disco szentháromság legszebb hagyományaira épülő vidám, energikus, modern (meg persze retro egyszerre) cucc, mely nélkülözi a komolyság legkisebb formáját is. Pont ez a furcsa kettősség adja a Talk About Body legnagyobb erényét, hiszen eddig nem igen adatott meg az érzés, hogy a hadigazdaság égető kérdéseire táncolhattak ki magadból a hétköznapiak összes frusztrációját. Persze nem muszáj odafigyelni a szövegekre, hiszen a MEN zenéje a plusz töltet nélkül is megállja a helyét, és bár eredetinek semmiképpen nem nevezném, mégis profi és igényes munka. Tehát ha ebben a szép téli tavaszban egy kis pörgésre vágysz, a MEN korongjánál csak rosszabb lemezekre költetheted a pénzed. A politikai aktivizmus még sosem volt ilyen szórakoztató...



James Blake - James Blake
(Atlas / A&M)
MEN - Talk About Body
(RAMSOUND / SonyMusic)

Yesterday - Vissza a gyerekkorba

Only Yesterday

Az animációs filmeket sokan öntudatlanul azonosítják bizonyos stílusokkal/történet típusokkal, mely előítéletet bőséges példákkal támasztja alá a Disney uralta régiók által készített művek nagyobbik része, ám szerencsére vannak még olyan (főként japán) alkotók, akik a beszélő állatok hűlyeségének helyett a valóság leképezésére tesznek kísérleteket. Egy jól elkészített rajzolt alkotás ugyanis képes pontosan ugyanazon érzések előidézésére a nézőben, mint a hagyományos filmek (kétkedőknek ajánlott a Szentjánosbogarak sírja című papírszembekendő-gyilkos műbe való belemerülés), plusz ilyenkor a rendező rendelkezésére áll rengeteg olyan eszköz is, mely az élő szereplős produkciókban megvalósíthatatlan vagy nagyon drága volna. A hibázni gyakorlatilag képtelen Ghibli kollektíva szinte mindegyik darabjában élt a lehetőséggel, hogy a fantasztikus történetek közé ágyazva reális problémák is megjelenjenek, így a környezetszennyezés, háború, a természeti értékek fontosságának hangsúlyozása és a „szép” új világ által kitermelt közönyös, önző embertípus kritikájának motívumai rendre felfedezhetők alkotásaikban. A tökéletesen felesleges alcímmel ellátott Yesterday stílusa és hangulata azonban még a stúdió többi produkciójához képest is földhözragadtnak mutatkozik, hiszen a tévéken titkos világok és varázslatos események helyett egy 27 éves nő jelenkori és ötödik osztályos önmaga elevenedik meg. Az efféle nosztalgiameneteknél szinte kötelező elem a cselekmény hangsúlyosabb részének cukorral való elnehezítése, de a rendező Isao Takahata a nehezebb utat választva tudatosan hagyja el az áporodott szagú kliséket, hogy a sógorához vidékre leutazó vérbeli városi lány történetével a középkorú anyukák csoportján kívül eső nézőket is meg tudja szólítani. Ennek következmé-

nyeként az egyszerre két verzióban is megjelenő Taekóval egyáltalán nem nehéz azonosulni, hiszen a tinédzserkor kezdetének meghatározó „első” eseményeire valószínűleg még mindenki emlékszik: szerelem, csalódás, barátság, déligyümölcs, a nemiség felfedezése és különösen az a mindent átható érzés, hogy az egész kerek világban senki nem érti meg mit érzel. Takahata csatlakoztatlan érzéssel és kegyetlen őszinteséggel mutatja be hogyan „működnek” a tizenévesek, legnagyobb bravúrja, hogy bár Taeko cseppet sem ideális formában jelenik meg (azaz: helyenként rohadtul idegesítő és önző) – jelenléte irritáció helyett inkább kellemesen nosztalgikus hangulatba ringatja a nézőt. A múltban való turkálás mellett hősnőnk életét a jelenben is nyomon követhetjük, sőt a legmegkapóbb részek során a két világ bájosan össze is keveredik, a paralel történetek által tálcán kínált nagy tanulságok levonása azonban (szerencsénkre) elmarad, de a katarzis így is ezerszer szebb és emberibb, mint amit a hasonló sztorik esetében megszokhattunk. Pár pillanat erejéig még a fantasztikus elemek is megjelennek a Yesterday szövetében, bár a boldogság ittasan a levegőbe „felszalad”, vagy az elkeseredettség miatt a maga köré vont pozitívista rajzfilmvilágból erőt merítő Taekót ábrázoló jelenetek minden bizonnyal csupán a szárnyaló gyerekkor fantáziája valóságra való kivételül. Külön öröm nekünk, magyaroknak, hogy az egyik szereplő a Muzsikás együttes rajongója (a maximális murifaktor eléréséhez érdemes az eredeti hangsvótv választani, hogy kellően kiélvezhessük hogyan birkóznak meg a szó kiejtésével a japánok), és egy különösen gyönyörű képi hasonlat alatt is hazánk utánoszthatatlan népzeneje szól, így már csak emiatt is érdemes leemelni a polcra ezt a minden ízében különleges alkotást.



Yesterday - Vissza a gyerekkorba
(Only Yesterday)
Műfaj: Dramédia
Rendező: Isao Takahata
Szereplők: Feinótt és Ötödikes
rajzfilmfigurák
DVD: Best Hollywood

Pixelmérnökök a videojátékok országútja mentén

Gyűjtői állatkert védett fajokkal

Arra az egyszerűnek tűnő kérdésre, miszerint „Mennyit ér egy bizonyos videojáték?” már csak azért is nagyon nehéz pontos választ adni, mert a dolog rendkívül sok objektív és szubjektív tényezőtől tevődik össze. Egy game általános, mondhatni „eszmei” értéket meghatározhatja az általános szempontok szerint mérhető minősége (pórásan szólva az átlagpontszám, amit a tesztmediumoktól bezebeelt), de emellett az egyénre – azaz a játékosra – gyakorolt érzelmi hatása is, ami akár szöges ellentétben is állhat a teszt eredményekkel. Gyakorlati oldalról vizsgálva ugyanakkor azt vehetjük figyelembe az érték meghatározásánál, hogy egy adott játékot mennyiért lehet eladni, illetve igény esetén megvásárolni – és ez utóbbi változókat a kereslet és kínálat kölcsönhatása szabályozza.

A retro rovat ezúttal olyan különleges játékok között mazsoláz, melyek értéküket döntő mértékben ritkaságuknak köszönhetik.

Panzer Dragoon Sago

Sega Saturn, NTSC-U, PAL

A SEGA Saturn konzolja megannyi ismert és méltán híressé vált programnak volt életet adó szilikon-bölcsője. Az egyik ilyen patinás széria a Panzer Dragoon sorozat, melynek harmadik darabja a saga és az RPG műfaj fanatikus rajongóinak a körében mind a mai napig az egyik legkedveltebb játéknak számít!

Mint minden igazi legenda születése, a PDS fejlesztése sem indult éppen a legrózsásabb körülmények közül: több tragédia is sújtotta a japán gárdát – konkrétan egy motorbaleset és egy öngyilkosság. Ráadásul az elődjével párhuzamosan készülő epizódon, eleinte a szükségesnél csak jóval kevesebb ember tudott dolgozni, de ahogy később ez a létszám nőtt, úgy formálódott a kezük alatt a korábbi részekből és más mai szerepjátékoktól is számos aspektusában eltérő, több igazán eredeti ötlettel tűzdelt játékmenet. Az egyik legérdekesebb dolog az, hogy a player nem egy partit irányítva göngyölíti fel

a poszt-apokaliptikus környezetben játszódó drámai történetet, hanem egy Edge nevű fiatal sráccal kell felvennie a harcot, a rettenetes mutáns szörnyek ellen. A világot két módon lehet

felfedezni, egyfelől „két lábon”, másfelől „két szárnyon” – állandó társunk, egy óriási sárkány hátán is bejárhatjuk a Birodalmat és kutathatjuk az Ősök által ránk hagyott titkokat. A gyűjtők körében egy nagyon keresett game-ről van szó, mely ismert példányszámát jelenleg 10.000 körülre becsülik, értékét pedig a pozitív szakmai megítélés mellett a rajongók szeretete is növeli. Mára igen nehezen beszerezhető darab, piaci ára jelenleg körülbelül 35.000 forintnak megfelelő dollárnál kezdődik.



Sonic the Hedgehog

Sega Master System, NTSC-U



A SEGA ikonikus játékkarakterei közül, talán Sonic a kis kék süni a legismertebb figura. A mai napig számos platformon és játékműfajban megfordult, rendkívül szerethető állatka életkortól függetlenül lopta be magát játékosok millióinak a szívébe. Mostanság több felemásan sikerült szereplése ellenére a többség az első, az új stílussal

megismertető részeket kedveli a legjobban. A Sonic the Hedgehog nevezetes része 1991-ben jelent meg közel egy év fejlesztés után, 4-megabites cartridge-en. A platform-kategóriát, ha nem is forradalmasított, de abba mindenképpen új szintet hozott a játékmenetben a hírhedt Dr. Eggman mellett megakadályozni a Káosz Smaragdjainak az összegyűjtésében. Sonic-kal a játék nem sátagalopp, sőt mondhatni inkább örült száguldás volt! A pár lépés után szinte követhetetlenül felgyorsuló, elmosódott labdává gömbölyödött sünt csak a rafinált akadályok és az óriási mélységekre nyíló szakadékok állíthatták meg. Mégis, a kézben tartható kontroll és gyűjthető aranykarikák csillogelése biztosította az önfelédit szórakozást, melyhez kiváló díszletet nyújtottak a trópusok zöldellő dombjai, vagy éppen egy város digitalizál fényei. Joggal gondolhatjátok, mitől is számít ritkaságnak egy olyan játék, amelynek

Mega Drive-os változata viszonylag könnyen elérhető és még olcsó is, alig egy ezrest kell csak érte adni? Pontosan nem tudni, hány darab létezik belőle, de a Master System 8-bites verzió elvéve felbukkanó amerikai példányaiért több, mint 40.000 forintot is képesek fizetni az arra igazán elkötelezettek (egy aprócska dobozvárláció miatt!) – a PAL változatot ugyanakkor már 500 forintért utánad dobják!



StarFox: Super Weekend/ Donkey Kong Country Competition Cartridge

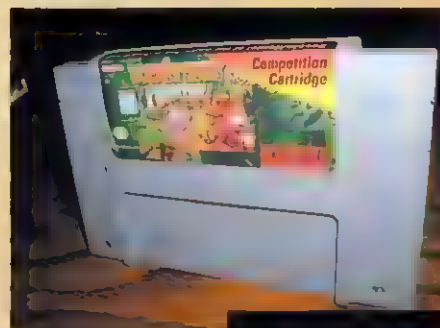
SNES, NTSC-U, PAL

A Super Nintendo Entertainment System gépre megjelent két legendás játék külön-külön egyáltalán nem számít elérhetetlen ritkaságnak. A dolog ott kezd

egy olyan cartridge-t, amit kizárólag a saját rendezési versenyekre szántak.

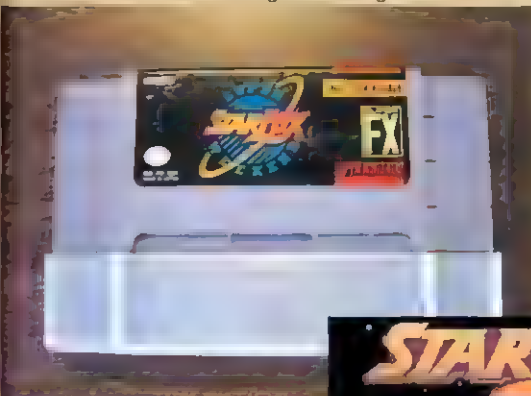
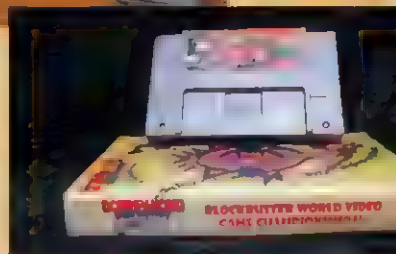
A StarFox a maga idejében azért számított úttörőnek, mert ez volt az első olyan repülő anyag a SNES-en, ami három dimenzióban játszódott, ugyanakkor nem szabad megfeledkezni arról sem, hogy a pár száz poligonnal renderelt grafika sem volt még ekkor igazán elterjedt megjelenítési forma. Erről a forradalminak számító technikai megvalósításról egy Super FX nevű chip gondoskodott, mely a játék kazettájára forrasztva hozta ki a legtöbbet Nintendo – sokak által – mai napig legjobbnak tartott masinájából.

Ha a Super Mario-ról elmondható, hogy a platformerek királya, akkor a Donkey Kong Country-ról pedig biztos állítható, hogy szorosán mögötte helyezkedik el a ranglistán. Ez pedig nem csupán a rajongók véleménye, hanem a játék eladási adatai is bizonyítják, mert pénzügyileg a legjövedelmezőbb SNES-es programok listájának első három helyezettje között van.



Előre renderelt 3D-s grafikájával a DKC is technikai mérfoldkó, igaz a kedves főemlős páros a banánok utáni, oldalra scrollozós hajszája megmaradt a két dimenzió nyújtotta keretek között.

A videojátékos bolti hálózat által kizárólagosan forgalmazott kazettákból mára körülbelül 2000-2500 darab lelhető fel, melyeket 40-50 ezer forint magasságában lehet nagyrítján megcsípní.



érdeklődni, hogy a mára már csödeljárás alatt lévő, de egykoron igen sikeres, és a nemzetközi piacon is lábat megvetni képes amerikai bázisú Blockbuster nevű üzletlánc kiadott ezekből



Bubble Bath Babes

NES, NTSC-U



A leginkább a Tetris-re hasonlító, puzzle elemeket felvonultató Bubble Bath Babes-ben ma már egy megmosolyogató, 8 bitben ábrázolt meztelen női test fogadja a player-t. Tulajdonképpen ez volt az a bizonyos csali, amire a férfiak egy csoportja valamilyen ráharapott, vagy szimplán kurióznak ítélt meg. Amennyiben egy pályát sikerült teljesíteni, a játék azt egy erotikus jelenettel honorálta. A vásárlók szemelt ért ingerek nem csupán a grafikában



Minden gépnek megvannak a maga nem hivatalos játéka, ami azt a bizonyos „sötét oldalt” jelenti, amely a felnőttek számára készült pornográf tartalmú programokat foglalja magába. Ezek az official jóváhagyás nélküli kiadású game-ek mára azért érnek aranyat bizonyos körökben, mert a legtöbb esetben egyedül a fejlesztő által kerültek kiszállításra, vagy csak tőlük lehetett azokat megrendelni.



mutatkoztak meg, hanem a kazetta különleges kialakításán, amely eltért a NES szabványtól, mind formájában, mind színében. További érdekesség, hogy a csomagolását tekintve nem kartondobozban került for-



galmazásra, hanem egy VHS-szerű figyelemfelkeltő tokban. Emiatt elképzelhető, hogy a piros fóliával takart filmek mellett elhaladva talán még rá lehet bukkanni valahol a világban, egy félreeső, szakadt videotéka poros sarkában.

A fennmaradt eredeti példányok száma mára maximum olyan 1000 darab körülire (becsült érték, nincs róla pontos adat) tehető – az eBay aukcióra bocsátott példányok 100 ezer forint feletti összegeért lelnek gazdára.

Metal Slug

Neo Geo, NTSC-U

Ha a Neo Geo-t úgy aposztrofálnál valaki, mint a „mára túlárzott ritkaságok otthonának helyét adó, egykor közepes sikereket kivívni képes konzolt”, akkor nem is

járna messze az igazságtól. Egyesek még a 21. században is a 2D-s grafika erőműjének tartják ezt a játékgépet, és hajlandók súlyos összegeket fizetni, az eredeti programkódot hordozó műanyag burok alá rejtett nyomtatott áramkörökért. Az SNK által életre hívott otthoni szórakoztató központ egyik leghíresebb játéka, a run &



gun stílus koronázatlan királyaként is emlegett Metal Slug. Külsőre kortalannak tűnik, mert a kézzel rajzolt csodaszép háttérrel mai szemmel nézve is mellbevágó hatással bír. Az animációk teljesen folyamatosak, szinte lelényeznek a képernyőről, ráadásul akár két player is nekivághatott a hullámokban érkező ellenfelek legyűrésének, hogy aztán a pálya végén felbukkanó óriási bossokkal váltó vállnak vetve küzdjenek meg.

Az eredeti, amerikai kiadású Metal Slug AES

a gyűjtők egyik álma, rettentő nehéz fellelni. Igaz, hogy számos feldolgozása, változata és újrakiadása jelent már meg az 1996-os első debütálása óta, de kézbe fogni egy darabkáját a videojátékos történelemnek, sokaknak mindennél többet ér. Pontosan ezért hajlandók a gyűjtők kifizetni azt a több mint 200.000 ezer forintot, csak hogy egy példányt a magukénak tudhassanak. Mihezért? véget: ennyitért egy sarokba állítható árkád gépet is lehetne venni, vagy egy mondjuk egy Wii-t a teljes MS antológiával.



Atlantis II

Atari 2600, NTSC-U

Védd meg Atlantiszt, hogy elnyerd annak aranykincseit! – lehetett olvasni az Atari 2600-as Játékok hirdető poszterén, úgy 1983 körül. A gépnek egyébként is sok olyan címe van, melyeket igen nehéz beszerezni, de mind közül az Atlantis II talán a legritkább, és bizonyára pont emiatt van olyan roppant érdekes története!

Az 1980-as évek elején hódító, rendkívül népszerű lövöldözős stílus hagyományait viszi tovább a program, melyben a Gorgon hordáktól kell megvédenie a játékosnak a címadó várost, azonban ez sajnos minden igyekezet ellenére sem sikerülhet. Így a player tulajdonképpen kizárólag a pontokért küzd. Erre a high-score listára építve a fejlesztő Imagic stúdió hirdetett egy versenyt, hogy megtudja, ki a legjobb védelmező. Erre a megmérettetésre úgy kellett nevezni, hogy a résztvevők beküldték fotón az elért eredményüket. Igen ám, de



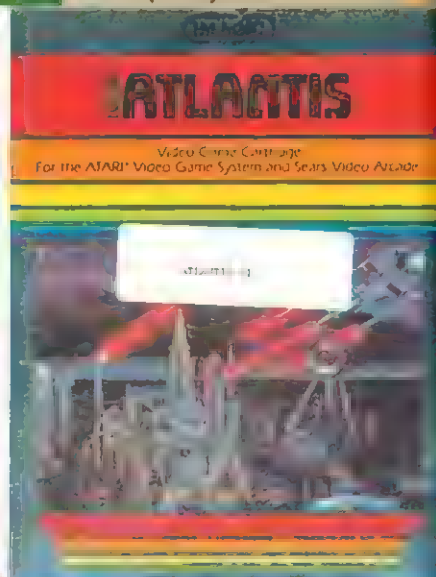
a nem megfelelő értékelő rendszer miatt sokaknak volt ugyanolyan pontszámuk. Ezért az Imagic-nél elkészítették az Atlantis felturbózott „folytatását”, mely kettes sorszámot kapott és csupán annyiban különbözött az elődjétől, hogy a kazettán egy kis matrica tudatta: a csomagolás alatt egy gyorsabb, nehezebb és fejlettebb pontozó szisztémával bíró kódsor lapul. Ezt az

Play Atlantis,
Another Great Imagic Video Game, and Enter the
DEFEND ATLANTIS CONTEST



and Win its Lost Treasure of Gold!
Over \$40,000 in Prizes
Contest Ends October 24, 1982

átdolgozott változatot a későbbi megrendezésre került versenyen résztvevő legjobb játékosoknak postán küldték ki előzőleg, hogy tudjanak vele gyakorolni. Éppen ezért hihetetlenül ritka a motyó: 250 ezer forint alatt nem is lehet megkapni, ha egyáltalán felbukkan valahol – érdemes keresni azt a bizonyos kis matricát az esetleg bolhapiacokon fellelhető Atlantis példányokon!

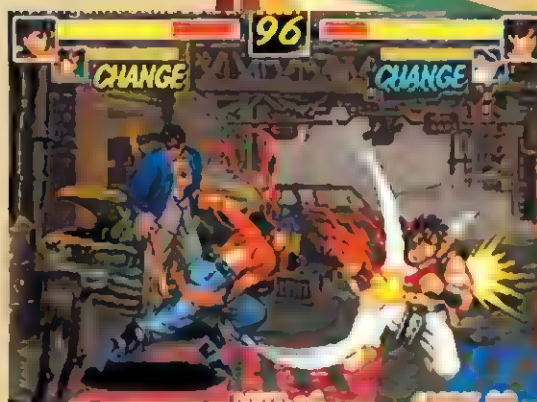


Kizuna Encounter

Neo Geo, PAL

A Kizuna Encounter a különlegességeket keresők szemmel nézve egy felettébb érdekes, állatorvosi lő, és talán helyet sem érdemelne a ritkaságnak számító játékok palettáján, mert például az USA-ban és Japánban relatíve könnyen be lehet szerezni. Igen ám, viszont a PAL változatból döbbenetes módon mindössze kevesebb, mint 12 darab készült!

sal karaktert cserélhet, és újult erővel folytathatja az összecsapást, de ha bármelyik hősét is elveszti, akkor azonnal vége harcnak. Ennek a Neo Geo gyöngyszemnek a legdrágább programok között bérelt helye azért igen kétséges. A gyűjtők szerint nincs meg benne az a tartalom, amitől legendának számítana, nem követi olyan figyelem és felfokozott vágyakozás, mint a listában szereplő többi játékot. Tehát arról van szó, hogy míg egy Zelda vagy egy Mario ritkábban előforduló példányait sokkal többen ismerik, hamarabb felfigyelnek rá, addig a KE csak a legelvetemültebb



Neo Geo kollektoroknak jelent igazán valamit. Eddig úgy öt darab adásvételéről szólnak a hírek, amelyekért kivétel nélkül 2 millió(!) forint feletti összeg (10 ezer dollár alaphangon) került átutalásra. A megmaradt hét példány sorsa ismeretlen – nagy valószínűséggel halandó ember sosem fogja őket viszontlátni.



OUT OF MY WAY!
I CAN'T FIGHT ANY WEAKER!

A Mortal Kombat vagy a Tekken nem éppen mélyen szántó történetéhez hasonlóan, ebben a game-ben is egy harci tornán kell megmérettetnünk magunkat a végső győzelemért. A The King of Fighters sorozatra emlékeztető harcrendszer különlegessége, hogy a játékos a pálya adott zónájában állva egy gombnyomás-



Nintendo World Championships 1990: Tournament Cartridge

NES, NTSC-U

Mire elég 6 perc 21 másodperc? Sok szakújságíró egybehangzó véleménye szerint a minden idők legjobb konzoljában tartott NES-sel pont erre a kérdésre kereste a választ Nintendo. Pontosabban fogalmazva: azt szerették volna kideríteni, hogy

indulók három game-ben mérettettek meg. Először a Super Mario Bros.-ban kellett 50 érmét összegyűjteniük, hogy aztán a Rad Racerben végigszáguljanak a speciálisan erre a rendezvényre készült pályán. Végül a maradék időt felhasználva a Tetris-ben variálhattak, hogy a lehető legtöbb pontot gyűjtsék össze. A finalistáknak ajándékba adott cartridge ára alulról karcolja az 1.000.000 forintot manapság. Ezek szürke színűek és egytől egyig sorszámozottak. A történetnek itt viszont még nincs vége! A Nintendo Power magazin is megrendezte a fent leírt feltételek

szerint a saját versenyét, amln a legjobban helytálló 26 szerencsés jutalma egy aranyszínű kazetta volt. Ez jelenleg a játékos világ legke-



az 1990-ben általuk szponzorált, az Egyesült Államok harminc nagyvárosában megrendezett versenysorozatra kiadott játékgyűjteményükön ki éri el a legtöbb pontot, persze a rendelkezésre álló idő alatt. Az életkorok alapján csoportokba szervezett



resettebb, legelismerettebb ereklyéje: darabjáért akár 3 millió forint sem tűnik soknak egyesek szemében. Csak egy a gond: akinek a birtokában van egy ilyen motyó, az nem hajlandó eladni. Nekik ez az igazi videojátékos Szent Grál!

Martin

(a cikk internetes források alapján készült)

Mitagadás, a múlt hónapban felvetett téma rendesen beindította a fantáziákat, vagy inkább a nosztalgiatekervényeket, és szépen felvázoltatok egy nagy szezletet az elmúlt cirka 20 esztendő legjobbjaiból (csupán pár Xbox-os címet hiányoltam). Gondoltam, felkarcolom ide a sajátomat is, de mivel annak legtöbb állomását a levelekben viszontláttam, úgy láttam jónak, hogy majd ott értek egyet, illetve írok emléket, ha bevillan. Persze nekem a komplett időszakot végigkíséri az F1-es vonal, konzolon és PC-n egy részt se hagytam ki, amióta az eszemet tudom. RBaly
(Még jó, hogy király témákat találok ki, de persze, hogy nem írtak Xboxról, hiszen konzolos múltból volt szó, nem PC-sről... vagy ez már régi poén? És a Sony-sok terjesztették? Krisz :)

Szegasztok, Konzol Team!

Az újság nagyon jó, mint mindig, Krisz, Martin, JediEco, Szasa és RBaly a kedvenceim! (Szeretem ezt a sorrendet, tetszik nekem ez a sor.)
Márciusi téma, kedvenc videójáték korszak? Abból sok van! Kezdjük a videójátékokkal való első korommal, amikor szülem barátaihoz mentünk Bécsbe, és szülem barátainak a fia mutatta meg nekem a "kus szürke gépet", és a játékot, amely által én is rákaptam a videójátékokra! Tekken Immádtam a játékot, Heihachi egy igazi dög volt! (Nekem Nina volt a favorit. RB) Aztán, amikor nekem is lett gépem, jötték at a haverok és barátaim játszani, ahol körmezőkéseket játszottunk (ekkor már Tekken 4 meg Tekken 5, természetesen), és csak úgy röpködtek a joystickok a falhoz, meg ment az ordítás ezerrel. Persze voltak olyan egyszerűbb játékok, amik után éveken át is vadastam, míg megszereztem (Medieval Tekken 2 stb...). Amikor PS3-am lett, akkor ugyan kicsit visszafogtam magam, de így is sok jó játékelményem volt, és a haverokkal szinte mindig cserélgettük a játékokat (Uncharted Drake's Fortune, Devil May Cry 4, micsoda címek). (Ezerint végigtekkened az életed, na de hol a 6??? K) Ma már kicsit visszafogtam magam, már nem játszik annyit, mint régen (mondjuk egy 21 éves jogi asszisztensnél ez nem is csoda), de azért mindig elolvasom a régi SZ6 Konzol és legújabb Konzol Magazin számokat, hogy tudjam, mik mennek mostanában a konzolosok világában. Tehát jó sok emlékem van a videójátékokról, de szentem lehetetlen az összeset elmesélni.
Na ennyi lettem mára, Szegasztok!

Mangekyo022

Üdvarcok!

Egy olyan témát vetettek fel a kedves szerkesztők (pontosabban Mr. Krisz) (még pontosabban el fog szólni. :)) RB), LMószó Krisz, ha kérhetem. K) hogy vétek lenne nem írni róla egy hát most megragadtam a tollat... Izé a billentyűzet és írtam. Elég régóta nyúzó a konzolokat és a gyerekkorom, legmeghatározóbb masinájának uralkodásából választottam témát. Onnan, amikor a játékokban még volt szín és hatalmas lélek. A választottam nem más, mint a Ps1. Émlékszem, hogy 10 éves lehettem, mikor hatalmas divat volt az akkori hoven körömben és szerencsére nekem is lett egy masinám. Könyvszepek gyűlnek a szememben, mikor visszaemlékszem az éjszakákba nyúló, Tekken maratónokra, Fifa és NBA "házi" bajnokságokra, melyek mindig a vesztes fél sírásával és anyuci uráni nyúlással végződött, de persze 10 perc hírt után, ismét bele vetették magunkat a dolgokba. Eszembe jut a végtelenszer már végigjátszott MGS, TR és Crash epizódok és a rengeteg játék, ami a történelem remekművéként ismert A Resident Evil játékokkal nem mertünk játszani, csak akkor, ha valaki bent maradt a szobába, vagy ha teljes világítás volt. Nincs bajom a mai játékokkal, hiszen fantasztikus látványvilág és játékmenet társul elének és örömmel játszom a mai nap is, de ezen a gépen nőttem fel és rengeteg örömet okozott gyerekkoromban. Több korszak is volt, mely megmozgatta a bioritmusom, de ez, különösen pozitív hatással volt az idegrendszeremre. (Én sem értem pontosan mitől voltak annyira mások az idők... mintha anno mindent jobban becsültünk volna... lehet a fránya plázák, mobók és internet rohamos terjedése miatt adult romlásnak minden? K)

Zoliqa voltam, peace!

Hali!

Nos, nekem 2 kedvenc korszakom volt videójáték téren az életemben. Egyik még kiskoromban volt, amikor még PS1-en játszottam Spyro-val, Crash Bandicoot-tal, stb-vel. Sajna a Crash azóta már nem a régi. Másik kedvenc korszakom pedig az volt, amikor meglett a PS2-m. Veszettül örültem neki és nagyon jó

Játékok jöttek ki rá. Gondolom nem meglepő, hogy a God of War 1, 2-4, a Ratchet & Clank-okat, néhány Jak-et, meg még 1 csomó más játékot ki játszottam rajta. Jelenleg PC-n játszok, de hamarosan beköszönt nálam a PS3 korszaka is. Már csak nyálg kell várnom. :P (Émlékszem még micsoda örület volt, mikor kijött a "fekete démon", sőt kezdetben úgy tartották csak a burzsu *****-nak van rá pénzük. Pedig másfél évig nem is volt rá játék. K) (Azért akad pár! RB)

Nos...ennyi. XD

Üdv.: Foies

Bemondom a tutit, az én kedvencem a jelen generáció. (Vége valaki felvállalja, bár nekem nem, de biztos csak az elvárások miatt, majd csak összeér a kettő. RB)

Ugyan már a PS1-es időkben is rengeteget játszottam, de ahogy fejlődött a technológia, szentem úgy érkezték a jobbnál jobb játékok is. Itt most nem csak grafikára gondolok, am egyébként számomra teljesen másodlagos, ha egy játékot nézek. Számomra a mai játékok nyújtják azt az élményt, ami miatt meg én játékosnak lenni. Hol volt régen Heavy Rain, vagy Red Dead Redemption szintű dráma, illetve történetvezetés? (Metal Gear Solid? Shenmue? K) A szerepjátékok sokkal filmszerűbbek, és esetenként kellően nehezek, hogy akár közel száz órára nyúljon csak a betanulási szakasz (ugye-ugye, Demon's Souls). (A Dark Souls-ba kíváncsi leszek, mennyit pakoloz. RB) A stúdiók pedig rendre kihasználják a lehetőségeket, és olyan szintű kreativitással szolgálnak évről évre, aminek eredménye tavaly egy ModNation Racers, idén pedig egy LittleBigPlanet 2 volt. Kérem szépen ennyi, és ilyen minőségű játékokat keresek sem találhattunk korábban, akár csak pár évvel ezelőtt sem. (Azért pár dolagnak a technikai korlátok szobtak gátat anno. RB)

Üdv!

Fehér Tamás

Sziasztok,

Üdv a volt kollégáknak, illetve azoknak az olvasóknak, akikkel már ismerjük egymást korábbról, máshonnan. :) (Üdv Gábor! K)
A kedvenc korszakom valahol az NES és SNES korszaka volt, mivel a C64-es kazettázás, floppy, töltőgép után ekkor nyílt meg számunkra a konzolos éra. (Echte ugyonekkor. RB)
Unokatestvérem, illetve több barátom is vett gépet, így tudtunk cserélgetni, plusz kiyártunk a bolhapiacon, "a Lacihoz", (én is hozzá jártam, meg néha Pista bához. RB) (Én valami Bedhoz, családi vállalkozás volt. K) és mellette nem sok dolgom akadt, maximum a tanulás, amivel persze hétvégenként nem nagyon törődünk - ilyenkor gyűltünk össze nálam, és akár 24 órán át is nyomtunk egy-egy játékot... az egyszerűbbeket felváltva, a co-op lehetőségekkel rendelkezőket pedig közösen.
Volt valami varázsa a szépen kidolgozott borítójáznak, a kazettákon lévő címkéknek, vagy a manuálban elhelyezett igényes rajzoknak (egy időben még a füzeteket is gyűjtöttük). (Cserénél én is ügyeltem arra, hogy a jó nélem maradjon, de amit kapok, abban benne legyen, van is még pár. RB)
(AAA, én sosem lennék képes cseréje. Rák vagyok, véreben van a gyűjtés. K) ahogyan annak is, mikor hajnalok hajnalán a Super Castlevaniát például úgy játszottuk végig, hogy egy palya-egy játékos. Persze néha összevesztünk rajta, hogy ki is következzen, és időnként úgy kellett felugrósni az alvókat, de ez így volt rendben.
Akkor azt mondták a családban, hogy majd ki fogjuk nőni ezt a marhaságot. És nem. Itt vagyok 33 évesen, jelenleg 360-on tolom, és minden egyes új játékot akkora lelkesedéssel várok, mint akkor, mikor tizenévesen megkaptam az első kus Nintendo masinát. Ott vannak a barátaim, akik szintén a harmadik X-en túl jutottak, és ha ritkábban is, de összeülünk néha, hogy felidézünk azokat a kedves emlékeket.
Sok minden változott, most már meló is van, meg élet, meg életben maradás, meg barátok, meg egyéb "gondok", de egyvalami változatlan: az érzés, amikor a gép duruzsolni kezd, és bevillan egy cég emlélménye. Aki gamer, az tudja, mit jelent ez a pár másodperc. (É te kintben most az EA logót várom mindig, mivel rendre az adott játék hangulatához igazítják. RB)

Szóval talán az NES és SNES korszak volt a kedvencem, a 2DS, oldalra haladás, rajzolt grafikájával, a jó kus sztorikkal, és a rendhagyó ötletekkel, de azt hiszem, elmondhatom, hogy leginkább egy igazán kedvenc korszakom van, ez pedig úgy nyolc éves korom óta tart, amikor meglett a Commodore, és ez nem más, mint maga a videójátékos korszak. Gondolom, ezzel vannak még így egy parán.

Üdv,

Böjtös Gábor



Egy ismeretlen világ legendája

„Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban...”

Pontosabban 10 éve, két háztömbbel odébb történt. Általános iskola, első osztály. Nagy kalandok kezdete, egy varázslatos világ megismerése. Mindenki úgy lép be az átlatlan épületbe, hogy fantasztikus évek veszik kezdetüket (majd rádöbben, hogy átvették), és hogy sok új dolgot fog tanulni. (Naivan jött be, de már nem naivan fog távozni. Alesztről szabadon. K) Én is így voltam, iskolába jártam, tanultam. Reggeltől délután 4-ig egy átlagos, fiatal gyerek voltam. Rendes szülővel, testvérekkel. Délután azonban hazavitték (és megverték... K), és megváltoztam. Úa boc. K) Én voltam a lovag, aki megmentette a kétségbeesett hercegnőt, a hős, aki legyőzte a rosszat, a kiválasztott, aki megmentette a világot. Kettős életet éltem (mint Bruce Wayne, vagy Peter Parker). (Arra emlékeztem, mikor először mindig alig vártam, hogy hazatérve 200-adszorra is berakjam a "videóba" kedvenc nyolc filmemet, no meg persze a King Kongot. K) Annyi a különbség a képregény hősei, és közöttük, hogy én minden alkalommal más és más hősé váltam a képernyő előtt. (Pedig én már azt hittem a plusz fél méterre ázom. K) Én voltam a zombi lepte város magányos túlélője, az éjszaka gyilkosa, aki az árnyakból előlépve elvágta ellenfele nyakát, vagy éppen egy szőke hajú srác, egy bunkó nagy karddal Alaszkába utaztam egy terroristákkal teli szigetre, aztán elmentem Silent Hillbe megkeresni a lányomat. Hétvégén pedig a haverokkal ronggyis vertük egymás kedvenc karakterét, vagy éppen szabadtuk (mikor mihez volt kedvünk). Kristályok után kutattam, megállítottam az örült doktorokat, megnyertem a kosár és jégheki bajnokságokat. Több órát vezettem a gép előtt, mint apám előben. Aztán eljött a váltás ideje, és a Playstation 2 átvette a stafétabotot. A legtöbb ember váltott, de én nem tehettem meg - lassan elmaradtam,



és sok év után pótolhattam csak. Ez azonban már egy másik korszak legendája. (Anno a nagy történetes konzolos ifja, azaz talán a PS1 korszak előtt volt egy hatalmas kaland feeling, a Kaland Játék Kockázat regények hím, a legjobb: K)

Azt mondják, hogy a gyerekkor a legjobb. Nos, ez igaz a konzolos múltamra is. Igaz a mostanit is kedvelem, nincs kifogásom ellene, de az áldott múlt minden felett áll. A Playstation korszak ideje volt az éra, amikor elhelyezték a nagy játékok alapjait, vagy éppen elkészítették egy-egy sorozat legjobb darabjait.

Final Fantasy VII: egy örökzöld mese, egy világban ahová mindenki elkívánczik legalább egyszer az életében. Egy fordulatokkal teli, szomorú történet tele izgalmakkal, titkokkal és a világ legkeményebb fő gonoszával.

Resident Evil 1-2: A zombi játékok császára, aminek története egy erdei villából indul, és meghódította a világot.

Metal Gear Solid: A játék, a sorozat amit kötelező ismernie minden konzosnak. A játéksorozat, aminek a részeiből nem kell film, hisz gyakorlatilag egy filmet is levetítenek nekünk a játék közben.

Silent Hill: A mai napig a legjobb része a sorozatnak, a horror játékok gyöngyszeme.

a legtöbb Resi rajongó örök kedvence a 2. marad. Na de hogy egy fricskát mutassak azoknak, akik szerint a Resident 4 egy 9, vagy csak 7-8 pontos cucc lenne. FULL 10 pontos, a következő gen előfutára volt, csak éppen nem igazi Resi, ennyi volt a gond vele. Az utolsó igazi vérbeli klasszikus túlélő-horroros rész a sorozatban, azaz a megfoghatatlan félfeltes és misztikus magányos kószálással a Gamecube-os remake volt, és korrekt ráadásnak ott volt még a Zero. K) (Attól még a 2. volt a legjobb! RB) Hazamentem és ajánlottam is édesanyámnak, hogy mit is szeretnék karcsosnyra és hála mai napig szüleimnek, hogy meg is kaptam 36.000 petáért. Álom volt tölteni téli szünetben, nem mellesleg kihisztiztem, hogy dec. 24. előtt megkapjam! A Ps logója és annak zenéje is jobban tetszik a mai napig, mint bármelyik más konzol. Azóta sem éreztem olyan mély érzést konzol és a rajta futó játékok iránt, mint a Playstation. Azután rá jött a Ps2, na az se volt kutya, ahogy vágytam rá, de szerencsére azt is megkaptam. Azóta még bővült a Xbox360-al és PSP-vel a konzol állományom (közben még Xbox is volt, de már nincs meg). Kiválóan elvagyok a mostani gépekkel is, néha nosztalgizok a régi konzolokra, de egyik se olyan már, mint a kis szürke volt. Persze nem panaszkodok, mert amellet, hogy nem vagyok HC gamer, a villamoson utazva is be szokott ugrani egy szösszenet: "Jack! Open the door!" Csóvázi Lécl

Richard

Rettegj Konzol Magazin!

Mert tomaer ismét billentyűzetet ragad és ír! (Bebűjtöm a takaróm alá. K) Nyugalom nem leszek most olyan elfajzott, mint amikor még a Ps3-ért mentem az első számban, most nem szedek be semmit és csak a kéresek megfélelően a kedvenc videójáték korszakról írok. 2000-ben járunk, amikor is 6 éves voltam és még az óvodában vislítottam, a játszótéren dobáltam a lányokat, kommandóztam faágakkal a kezünkben és egyéb dolgokat műveltem a kertváros többi korombeli tagjával. (Áh, igen, a jó öreg bandázós korszak. K) Így van általában minden ilyen idős gyerekkel, de nem hiszem, hogy velem ellentétben mindenki azon hisztizet volna, hogy az a buta Mario már megint nem tudott elég nagyot ugrani, és így újra kellett kezdeni a pályát. (Hát igen, külön szemmel anno még furcsa volt megérteni, hogy egy gyermek miért bírja megdöbbantva a TV előtt ülve. K) Bár ezekre, a pillanatokrak nem emlékszem, de anyukámnak még hiszek (Ita világon egyedül nekik!) és ezeket mind ő mesélte. Ami érdekes ebben, hogy az ember tényleg nem emlékszik ilyen dolgokra, főleg ha 6 éves volt. Bennem mégis elraktározódott egy emlék, amit sose felejtök el, és mindig kedves marad nekem annak ellenére is, hogy 6 éves voltam. Épp a szomszéd gyerekkel játszottam, ahol egy különös gépezet lapult meg a tv alatt, CD kellett bele és szürke színe volt, mint ahogy azt már kitalálhattátok egy ps1 volt az ez a gép határozta meg innentől kezdve a videójátékos pályafutásomat a Duke Nukem című játékkal kezdve. Nem voltunk képesek lerakni a szomszéd pajtással, egész nap dísztolt intottunk. Addig fajultak a dolgok, hogy már szó szerint egymást gyilkoltuk a dualshock-ért mignem megelőzte a gyerek apja és úgy leordított minket, hogy még most is fáj belegendolni. (Apuka nem locafadzott. "Hazamennek a gyerekek"?) Akinek széllel, úgyis érti. K) Leküldött minket a játszóra, a gépet felrakta a szekrény tetejére, hogy soha többé senki nem játsszik vele. Kb. 10 perc múlva visszamentünk valamit, apuka ott ül a tv előtt vörös fejével, kezében a kontrollerral és ordítzik a tv-re, hogy „rohadjátok meg mocskos dísztok”, a többi már se le kell írnom úgy is, sejtethetitek. (hehehe K) A végére már 3-an játszottunk és irtottuk tovább a dísztokát...

Ez egy megismételhetetlen korszak volt, amit soha nem fogok elfelejteni. Alig várom már a Duke Nukem Forever-t, hogy ismét 3-asba tolhassuk. (Ázt várható. Ha tudnád hányszor vártam már valamelyik kedvencem folytatását, hogy „ugyanazt” a multi, vagy koop élményt visszahozza a bardtalakkal, mint a korábbi részek. pl. Halo, Serious Sam, Medal of Honor, Gran Turismo 2 stb. Tudod hányának sikerült? Zédó, azok az idők sajnos elmúltak. Csak az akkor és ott létezik. K) Tisztelettel:

tomaer15

Kedves Szerkesztőség!

Műlt heti felhívásokon felbuzdulva gyorsan leírnék két olyan élményt, melyeket követően pár napra be kellett szüntetnem a (video)játékokat. Az első 2003-ban történt, vadul egyetemista voltam még és a szegedi Károlyi Mihály kollégiumban laktam. Akkoriban rengetegen és rengeteget játszottunk a Doom3-mal. (Mennyire szívtok, pedig imádtam esténként egy-egy órát előrehaladni vele X-en, de a klasszikus Doom az igazi. K) Persze mindenki be volt töle teljesen tojva, de hát az emberek már csak ilyen mazochisták. :) Teljesen meg volt fordulva az életiramusunk, éjszaka buli, játékok, egyebek, délután alvás, délután - esetleg - gyakorlat. Na, az egyik ilyen "átidomozott" éjszaka után mentem fel a negyedik emeletre (itt lakott néhány csoportársam) a nyolcadikra (itt meg én). Mivel a lift általában soha nem működött, természetesen gyalog

a sejtelmes félhomályba burkolt lépcsőházban. Egyszer csak azt vettem észre, hogy minden fordulónál leguggolva, kileskelődve keresem a fegyverem, hogy újratárazni indulás előtt... :) Ok, miután jól kiröhögtem magam, pár napig elmentem délelőtti előadásokra is. (Nekem az rémlik, mikor 8 évesen gépfegyver gyandit fekete teniszütővel a kezünkben Bolygó neve Haldiosit játszottunk a lépcsőházban, majd lemerészkedtünk a sötét pincébe. K)

A másik tavaly történt, bevallom 5 éve vagyok házas, van egy haram (ok, boc, három és fél - végelem lenye, ha ezt elfelejtetem megemlíteni) éves kislányom, de a mai napig játszom, ha van rá lehetőség család és munka után - azaz többnyire éjszaka. (Na, hát ehhez őszintén és szívből gratulálok. Nem, nem a játékhöz, hanem a feleséghez és a kislányodhoz. K) A tavalyi év nagy trüszsa számomra a Metro 2033, a Red Dead Redemption, illetve év vége fele a Castlevania volt. Szerencsére éppen olyan ütemben érkeztek, hogy átfedés nélkül végig lehetett őket tölteni. Legtöbb időt természetesen zsánerből következően az RDR-el játszottam. Kemény hetek voltak, napról kezdetben normális emberi életmód, éjszaka RDR, pár óra alvás. Persze ahogy telt az idő, egyre kevesebb energia jutott a "nappali normális életmódra". :) Egyik éjszaka éppen az egyik Challenge-en ügödtem, amikor is különböző madártollakkal kellett gyűjtögetni, természetesen miután a delikvens golyó általi halált halt. Másnap reggel valahová utaztunk a családdal, autóval. Éppen a Tisza árter közelében haladtunk, amikor azt vettem észre, hogy fél szemmel az égen repülő madarakat bámulom, vajon ilyen tollakat szeret-e m, vagy sem... :) Na, a következő néhány éjszakát inkább végigaludtam.

További jó munkát kívánok, szeretettel várjuk minden hónapban az újságot!

Üdvözléssel:

Varga Sándor

Halió

Máig legkedvesebb videójáték korszak számomra a Commodore 64 fénykora. Ez volt életem első konzolja, és így egyben a legmaradandóbb játékelményeim is hozzá köthetők. 5-6 éves lehettem, karcsosnyra kaptuk tesómmal. Több joy-t kinyitunk. Másolgattuk a kazettákat (szerencsétlen c64 halálához ezáltal mi is tevékenyen hozzájárultunk). LOAD, RETURN, RUN, Return. Felejthetetlen. Az első játék, amit végigvitünk a Samurai Warrior: Usagi Yojimbo volt. A game záró képsora, amiben a főhős "szamuráj-nyúl" belebámul a naplementébe, egy örök életre beleivódott a memóriámba. (Bakker, épp akkoram írni, hogy nekem egy szamuráj nyulás cucc rémlik, erre pont arról regélsz. K) Komolyan, kajak bekönnyezek ha visszagondolok erre az időszakra. Örülök, hogy részesei lehetünk ennek a korszaknak.

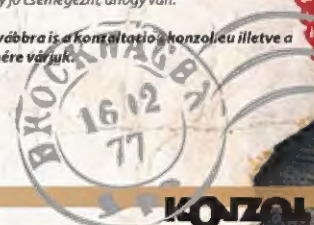
korki

És tizedszerre is búcsúznunk. Most többen, és hosszabban kifejtették nézetüket, gondolataikat, vagyis akadt ez a Konzoláció hónapról hónapra. Úgy látszik, a téma jobban segít nektek, így dobok egyet én, alant meg majd Krisz. Az elsőre valószínűleg a „bátrabbak” írnak, de később esetleg nevet nem tüntetünk fel (igaz, kicsit elkanyarodik a konzolos témától, de hát a következő hónap inkább a nevetés). Április jó, vagy tán el is érkezett, mikor ezt olvasod, ne tévováz, ird meg hát te kit, mivel és hogyan, vagy téged ki, mivel és hogyan szívatott meg április es ején.

Én meg úgy döntöttem maradhatna még továbbra is ez a nosztalgizás, sztorizás a másik fő téma, azaz a különbséggel, hogy most lehetne egy-egy cím külön kiemelve. Viszont azt hiszem úgy fair, ha én is kicsit hozzájárulok a témához. Nos, talán nem véletlenül sokan a PS-t említik kedvenc konzoluknak, hiszen jó ideje mondogatom, hogy nem véletlenül aggatták rá anno a XXI. század konzolja címet, hiszen jó pár ma is neves stílus és sorozat innen indult. Bőtte talán nem tudunk ennyire belemerülni igazán történetekbe, esetleg csak PC-n. Na de emlékszik még valaki a Kaland-Játék-Kockázat sorozatra? Azt hiszem pont azt a lényünket fogta meg, ami miatt ma is szeretünk annyira játszani. Vagy rémlik még valakinek a '98-as Deathtrap Dungeon PS-re az Eidos-tól? Maga Ian Livingstone állt mögötte (Steven Jackson ezúttal kámaradt) a Halálállabintus és a Bajnokos próbjára nyomán. Csak egy bugos közepes akciós-kaland, amit igazi kizszenvedés volt végigvinni. Na de abban az időben? Imádtam tölteni. Az a fantasy világ, az a sok félfeltes vagy eszemlet lény, gyilkos bohócok, sárkányok, orkok stb. Jó visszagondolni a régi időkre és annak is örülni, hogy PS után először Dreamcastre, majd Xboxra léhtottam, és csak azután PS2-re (utána Gamecube-ra), különben lehet megmaradtam volna örök Sony-s, pedig mindegyik tábor kedvenceiből úgy jó csemegézni, ahogy van.

Leveleiteket továbbra is a konzol@konzol.eu illetve a kiadó postacímére várjuk.

Ciao!
RBoly és Krisz



KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808

Megjelenik havonta

Szerkesztőség:

Főszerkesztő:

Rónyal Balázs

rbaly@konzol.eu

Szerkesztő:

Raj Krisztián

rajkrisz@konzol.eu

Grafika és tördelés:

Fekete Zoltán

fekete.zoltan@konzol.eu

Gazdasági Igazgató:

Martin

martin@konzol.eu

Laptulajdonos:

Morvay Péter

morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel:

Morvay Péter

morvay@konzol.eu

Kiadó:

Konzol Magyarország Kft.

1151 Budapest Visonta u 1-2.

Terjesztés:

Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Előfizetés:

Konzol Magyarország Kft.

1151 Budapest, Visonta u 1-2.

www.konzol.eu/elfozetes.php

elfozetes@konzol.eu

Kiemelt partnereink:



Mélyépítő Labor Kft.

www.melyepitolabor.hu



www.consolecorner.hu

A ConsoleCorner üzletében a lap
100 Ft-al olcsóbban megvásárolható!

Partnereink:



THE HUNGARIAN PLAYSTATION INSIDERS
PLAYSTATION COMMUNITY

playstationcommunity.hu



www.konzolhq.hu

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, fordítása, illetve új felhasználása, utánnyomása csak és kizárólag a kiadó engedélyével lehetséges. A redőlményanyagok minőségéért a kiadó nem vállal felelősséget!

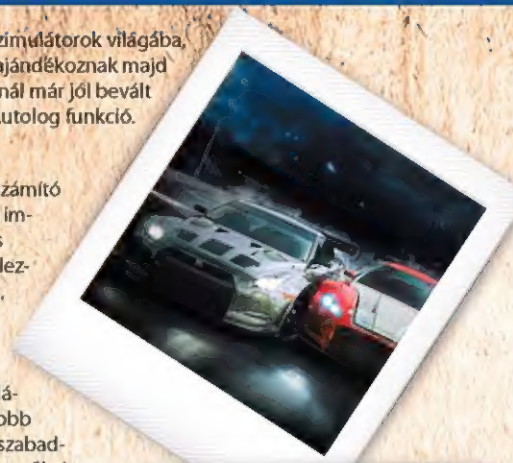
A SHIFT folytatásával a NFS újra visszatér kicsit a szimulátorok világába, hozzávetőlegesen 100 licenstelt szuperjárgánnyal ajándékoznak majd meg minket, és ismét rendelkezésünkre áll a Hot Pursuitnál már jól bevált Autolog funkció.



A technikai etalonnak számító sci-fi FPS folytatásával immáron a HD konzolos tábor is megörvendeztetni a német Crytec, a második rész New York-ban játszódó sandbox világa ráadásul jóval nagyobb játékméleti szabadságot ígér a grafikai ráncfelvarráson túl.



Visszatérünk a LEGO Star Wars világába egy harmadik felvonással, rengeteg sorozatbeli autentikus - mégis egyedien „legósan” humoros - jelenettel, látványos csatákkal, és összesen 175 SW karaktert felvonultatva.



Tisztelgünk az elhunyt popkirály előtt is egy nagyszabású partijátékkal, ahol számos nagy klasszikus mellett - HD konzolokon - most végre a Move és a Kinect lehetőségeire is nagy hangsúlyt fektetnek.

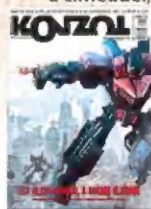
Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Dead Space 2 játékot nyertek: Király András (Budapest), Csonka Judit (Ecseg), Rusznák Norbert (Gerendás), Fodor András (Moha)
Killzone 3 játékot nyertek: Zsilvölgyi Antal (Mór), Tiszóvics Balázs (Hatvan), Ádám Gábor (Salgótarján)
Xbox 360 Aberdeen kontrollert nyertek: Torók Márk (Budapest), Lugosiné Szabó Éva (Hódmezővásárhely), Kovács Gyula (Budapest)
FIFA 11 játékot nyert: Dékány András (Budapest)
3 hónapos Xbox LIVE Gold előfizetést nyertek: Nagy Levente (Szentes), Madár Kata (Tótvázaszy)
Halo Reach játékot nyert: Vigh Dzsenifer (Budapest)
Alan Wake játékot nyert: Farsang Heléna (Budapest)

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként

599 Ft -os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elfozetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett, szintén **599 Ft-ért**.



Mélyépítő Labor Kft.

Köszönjük a
támogatást
kiemelt
partnerünknek,
a Mélyépítő
Labor Kft-nek.

www.melyepitolabor.hu

KONZOL
ONLINE

FÓRUM

BLOGOK

NYEREMÉNYJÁTÉK

HÍREK

WWW.KONZOL.EU
LÉGY TAGJA A KÖZÖSSÉGNEK!

**DO SOMETHING
TERRIBLE TODAY**



**COMING
18.03.11**



**STREET
FIGHTS**



**MASSAGE
PARLOURS**



**HOSTESS
CLUBS**

**VIDEO
ARCADES**

**AND
MUCH MORE**



WWW.YAKUZA-GAMES.COM



PS3
PlayStation 3



**PlayStation
Network**

SEGA
www.sega.com

©SEGA. All Rights Reserved. SEGA, the SEGA logo and Yakuza are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved.